
SOFT WORLD
MONTHLY
軟體世界
雜誌
24
1991年3月號
Professional Magazine for IBM PC Games
我玩拯救地球
彩色攻略
幻想空間 II
邁向寫GAME之路
自己寫個打磚塊
超級作曲家輔助作曲程式
全國唯一PC休閒軟體專業雜誌
中華民國78年4月8日創刊
每月8日出刊
定價60元



亞資科技股份有限公司

總 公 司／高雄市三民區民壯路53號
TEL (07)3848088 FAX (07)3844537

台北公司／台北市新生南路一段60號2F
TEL (02)3945225 FAX (02)3973977

新竹公司／新竹市[illegible]路158巷2號
TEL (035)218909 FAX (035)218910

台中公司／台中市[illegible]路146號
TEL (04)323[illegible]777 FAX (04)3230266

台南公司／台南市東區[illegible]路90號
TEL (06)2746090 FAX (06)2746091



民國七十一年草創之初，為了突破代理單一產品的薄弱發展，我們以自創品牌「亞洲電腦」及「亞洲電腦世界」連鎖經營，在國內建立信譽的基礎，面對日新月異的資訊時代：

- 民國七十六年與ＩＢＭ電腦公司簽署技術授權合約，取得國內首先與ＩＢＭ相容的個人電腦合法製造廠商之一。
- 七十八年為因應市場規模及競爭，全力投入32位元先進機種及家庭控制卡、電腦週邊軟體系統等研發設計。
- 近期在提昇產業升級的宗旨下，與系統整合研發之先進ＡＴ＆Ｔ公司簽定代理銷售合約，期望在資訊業界為各大產業之升級略盡棉薄之力。

亞資科技公司永遠秉持執著和熱忱的心，與您共創資訊永續的生命。

人 因夢想而偉大

在提昇生活資訊化的過程中
我們也有提昇產品功能技術與更優異之服務品質的希望！



亞洲電腦世界全省經銷商服務網

(台北區)
世 昌(02)351-0819
(02)361-3496
來 欣(02)396-5781
舜 偉(02)392-7367
詮 民(02)596-2935
先 登(02)563-5881
捷 宇(02)311-0902
元 亨(02)305-6024
双 和(02)928-5739
三 康(02)957-9281
隆 盈(02)955-2467
捷 宇(02)984-2470
台 泰(02)996-0695
恩科比(02)769-5141
達 訊(03)326-1665
德 智(03)338-5823
李 安(03)425-8000
(02)396-7803
台 灝(035)225-181
理 藝(035)716-753
殷 詮(037)622-068
後 龍(037)728-720
必 昇(038)972-035
奕 特(03)856-9772
泰 統(02)247-4228
前 鋒(03)459-6276
邦 星(03)339-1258

(台中區)
亞 歐(04)252-9526
亞 歐(04)254-8840
中 信(04)220-8628
亞 震(04)237-3600
明 冠(04)261-7790
紳 大(04)226-4213
紳 帥(04)226-5635
致 佳(04)338-3137
李 安(047)294-010
世 欣(04)279-3266
致 成(046)671-268
行 家(046)868-751
匯 群(046)238-329
千 訊(047)254-284
佳 信(047)251-555
日 成(049)336-959
中 區(046)621-906
亞 東(046)321-730
開 源(04)327-5222
敏 傑(048)343-969
智 超(04)339-3739

(嘉義區)
盟 統(05)222-2737
台 大(05)224-1686
良 威(05)370-2350
良 偉(05)383-5690
群 達(05)228-9627

(台南區)
早 陽(06)234-4382
傑 登(06)226-8862
先 帥(06)229-3844
亞 迪(06)635-7591
歸 仁(06)230-6434
宏 大(06)622-4816

(高雄區)
信 光
(博愛)(07)321-7147
(鳳山)(07)741-3468
(左營)(07)582-1763
(建國)(07)222-9316
上 正(07)742-1235
林 記(07)251-1963
信 星(07)385-1768
(三多店)(07)722-6064
欣 亞(07)351-5762
翔 麟(07)711-5968
[illegible] 騰(07)222-2270
不二家(07)363-8703
偉 鼎(07)311-6170
宏 大(07)622-4816
上 允(07)802-2638
東 茂(07)661-3326
耀 昇(07)551-1565
環 球(07)211-9313
宏 大(07)622-4816
富 程(07)771-3054
于 氏(07)551-7368
上 欣(07)812-2133
百 可(07)779-6532

(屏東區)
邁 可(08)788-1347
亞洲學苑(08)722-8531
安特買(08)737-4735
艾 迪(08)832-3401
勝 端(08)775-2225
甲 吉(08)821-1599

(澎湖區)
安 安(06)927-1263

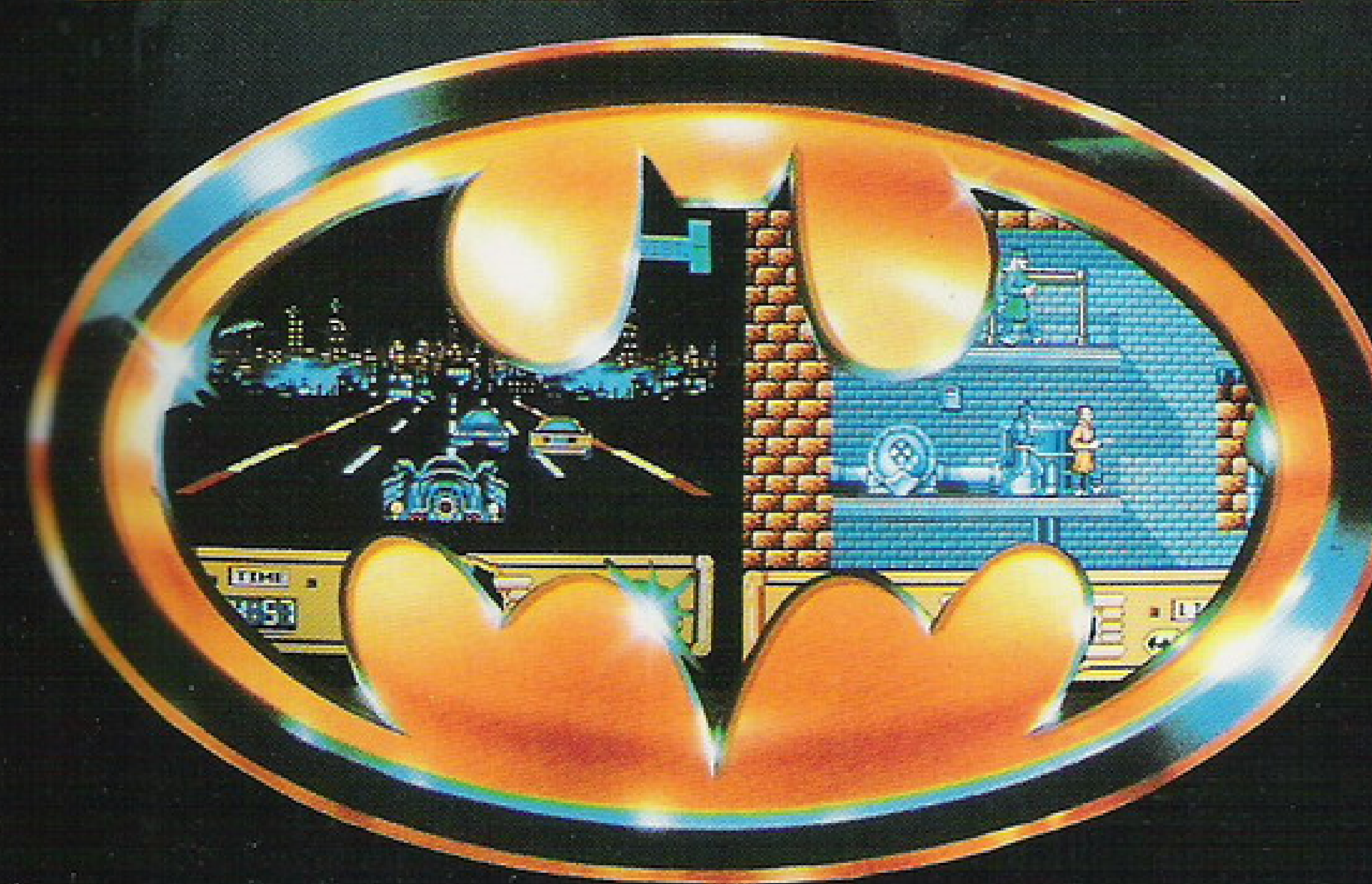
正義蝙蝠俠重現江湖（電影版）
晦暗高譚市再露曙光
小丑傑克，你的末日到了……

蝙蝠俠

機　種	IBM PC／AT
記憶體	640 K
顯　示	單色／CGA／EGA ／VGA
操　作	鍵盤／搖桿
類　型	動作
片　數	1片(1.2M)
售　價	150元



BATMAN



故事開始在高譚市，原本寧靜祥和的小鎮染上了一層邪惡的色彩；暴力、犯罪充斥在街頭。一腔正義感的蝙蝠俠洞悉這一切皆是小丑傑克一手促成，挺身而出欲緝拿此始作俑者歸案，不料道高一尺、魔高一丈，小丑傑克有備而來，親自佈置了五道難如上天的關卡等著蝙蝠俠……是生？是死？不能預料！

相信很多人都看過蝙蝠俠的電影，知道其風靡世界之程度，本遊戲除與電影情節吻合，又增加了更多的動作感。在遊戲中你就是一身玄黑打扮的蝙蝠俠，必須靠著蝙蝠索、蝙蝠鏢、蝙蝠手套、披風、飛天蝙蝠車及蝙蝠翼飛機等精良裝備來摧毀蝙蝠洞內的笑氣瓦斯原料、遏止街頭犯罪及痛宰小丑傑克的嘍囉！最終的目的還是要逮住罪魁禍首一小丑傑克，送他進監獄吃老米飯。

在緊迫的時間及有限的生命值下，迅速、快捷的動作是確保此次使命成功與否的一大因素，喜歡動作遊戲的玩家，別錯過了哦！

特色：

☆打鬥、動作場面刺激，操作靈活簡易。

☆街頭賽車、低空開飛機及在毒氣瀰漫或重重陷阱中縱走迷宮般地形，讓你享受前所未有的快感及臨場感。

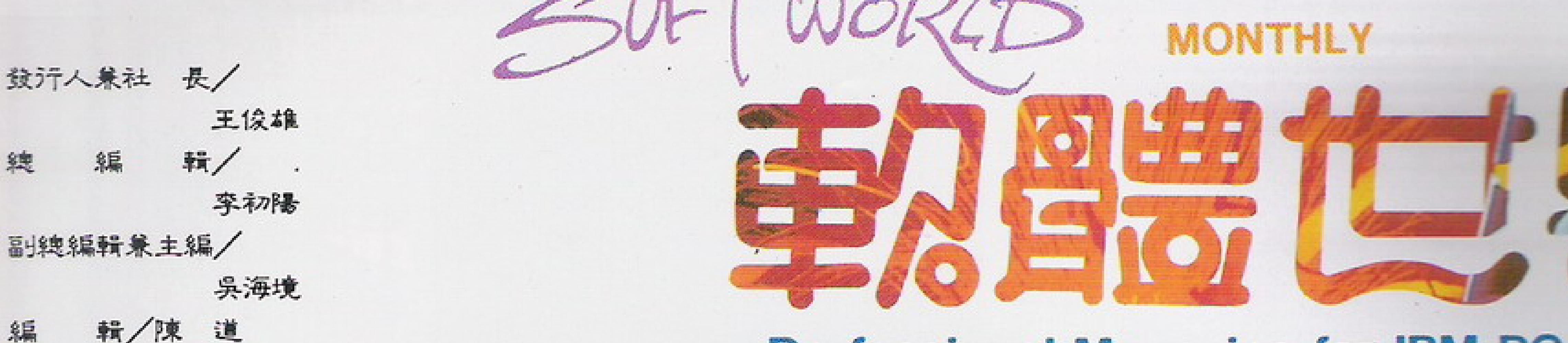


小丑傑克，乖乖束手就擒吧！



駕飛機斬繩索，是蝙蝠俠的拿手好戲。





發行人兼社長／王俊雄
總編輯／李初陽
副總編輯兼主編／吳海境
編輯／陳道
美術主編／陳揚隆
美術編輯／呂淑瑛、姚秀娟
廣告企劃／郭美玲
諮詢服務／曾玉琴
編輯支援／王美玲、林淑敏、柯志祥、謝政憲、葉秀娟、劉瑋、張雪容
美術支援／林殷熙、劉信頁、陳金泰、牛振鳳、黃文鵬、孫榮隆、李孟花
中打支援／姜慧珍
特約作家／黃啓禎、葉明璋、魏宇明、吳謙諒、劉伯岳、趙君豪、陳宗甫、董純甫
駐美特派員／亞佛列德

NEW FILES

GAME在燒

遊戲攻略

行政院新聞局出版事業登記證局版臺誌字第8603號

CONTENTS 1991 24

3月號

發行所／軟體世界雜誌社

社址／高雄市三民區民壯路63號

聯絡信箱／高雄郵政28之34號信箱

法律顧問／遠東法律事務所 陳錦隆律師

內文打字／長興中文電腦雷射排版公司

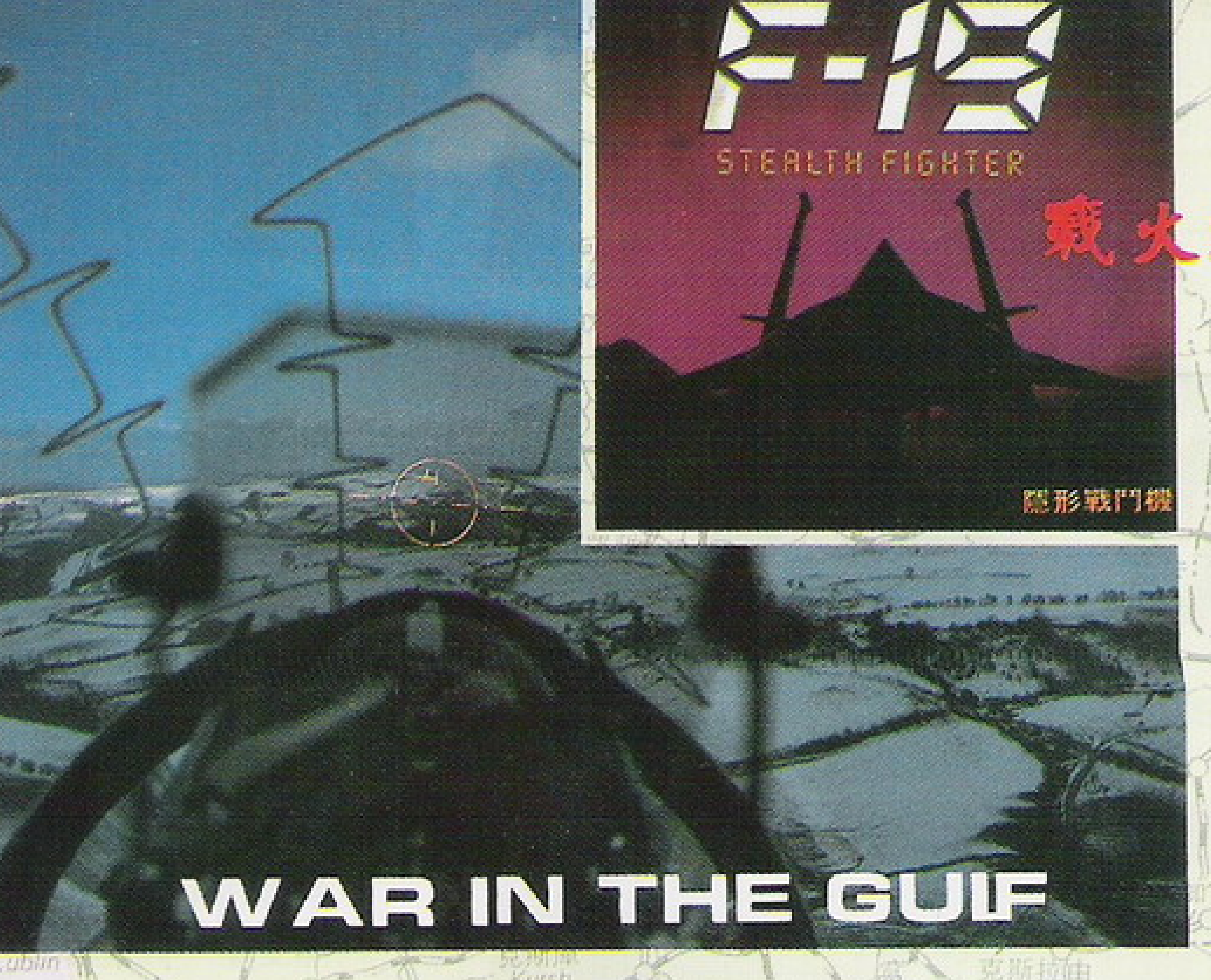
照相打字／佳美電腦照相打字行 創意電腦照相排版公司

製版／聯伸彩色印刷製版公司

印刷所／麗新彩色印刷公司 高雄市三民區安東街61號

製本／信義製本所

中華郵政南臺字第525號執照登記爲雜誌交寄



戰火燎原的波斯灣——

解放科威特

1991波斯灣 THE GULF WAR

尖端科技武器的實驗場

去年八月伊拉克以迅雷不及掩耳的戰術強行攻佔科威特，受到國際輿論交相譴責。一月十七日清晨，美國及聯軍以強大的空中武力對伊拉克主要的軍事目標展開猛烈攻擊，正式掀起波斯灣戰爭。在美國及聯軍發動的空中攻勢中，動用了許多先進武器，與第二次世界大戰截然不同的是一幾乎所有的 武器系統完全仰賴高度科技的電子設備，更令人驚 訝的是這些武器大多曾經出現在電腦軟體的模擬類 遊戲中，無怪乎波斯灣戰爭除了讓人覺得彷彿置身 於活生生的科技武器大觀中，更像一場由金錢、科技及血、淚、汗所凝結的殘酷電腦遊戲。

模擬類電腦遊戲完全以模擬眞實的戰具操作及達成各項任務爲目的，提供了眞實或假想的地形、地物、陸海空假想目標、多項戰鬥數據、預設戰略模式、歷史戰役，配合聲光科技、人工智慧及電腦邏輯判斷，使操作者在進行遊戲時，彷如置身於眞實的戰鬥任務中；此外，許多的電腦遊戲也提供

◀ A-10 & LHX痛宰敵軍坦克如殺蟑螂！

⬆ 飛行前，檢視彈葯裝填與儀表功能是否正常

裝甲雄獅大規模地面作戰主力

「長官，翼穩脱殼裝甲彈已裝填完畢。」「開炮！」➡





◀ 阿帕契的魅力可由電影「火鳥出擊」印證



代號：沙漠風暴

了進度儲存、畫面重播、視窗多層顯示及戰具、武器、任務選擇的功能。凡此種種不但使玩者瞭解該戰具的性能、操作方法、儀表訊息外，更能對現代戰略部署及戰爭型態有深一層的體認。

電腦遊戲—寓教於樂的軍事輔教工具

全國第一屆金磁獎，首獎作品

魔術彩球

魔術彩球基本上和風靡大街小巷的俄羅斯方塊頗爲類似，玩法也大致相同，不同的是從上落下的不再是死硬的方塊，而是五彩繽紛的圓球。只要讓兩個相同顏色的圓球堆疊在一便可消去。但是其中的金球較爲特殊，它的位置固定在中央，無法旋轉，而且消除金球的數量也隨著關卡的增加而增加，因此，後面的關卡難度自然是越來越高。

遊戲總共有八關，每關都有不同的美女圖。在畫面右邊是分割的小方塊消去一定數量的彩球後，美女嬌小的胴體便開始逐部顯現，待過關後還可以看到該美女的完整面貌。

魔術彩球是軟體世界舉辦第一屆金磁片獎的冠軍作品，是由 4 人工作小組共同創作。在音效方面，支援魔奇音效卡和 MT-32，音效不但流暢動聽，更帶動整個遊戲緊張的氣氛；就畫面來說支援單色和 256 色 VGA，以掃描方式截取的美女圖更是生靈活現。

俗語說：好酒沈甕底。各位玩家期待已久的魔術彩球已粉墨登場，隨著該片還附贈軟體世界特製的核子防護鏡，作爲1991年的賀歲獻禮。支持國內自製軟體的玩家萬萬不能錯過。



晶瑩圓潤的誘惑…

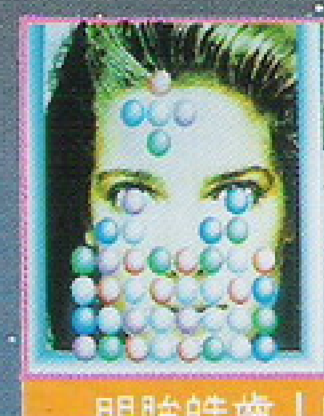
● 支援魔奇音效卡



■ 購買魔術彩球隨片附贈『核子防護鏡』




"妖嬌"的美女，有一天終會等到妳！



明眸皓齒！嗯！我喜歡。

機　種：IBM PC／AT／XT	記憶體：640 K	顯　示：單色／VGA	
操　作：鍵盤	類　型：動作	片　數：3片	售　價：230元



INTERSTELLAR ACTION AND ADVENTURE

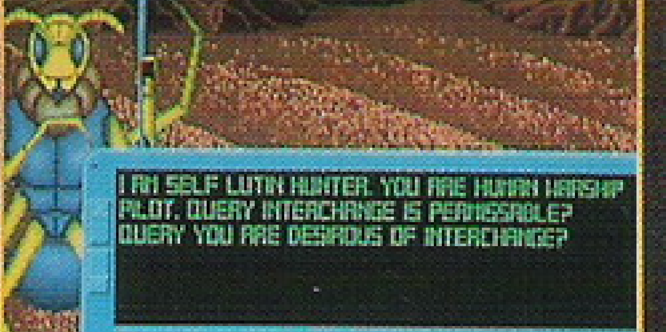
光速先鋒

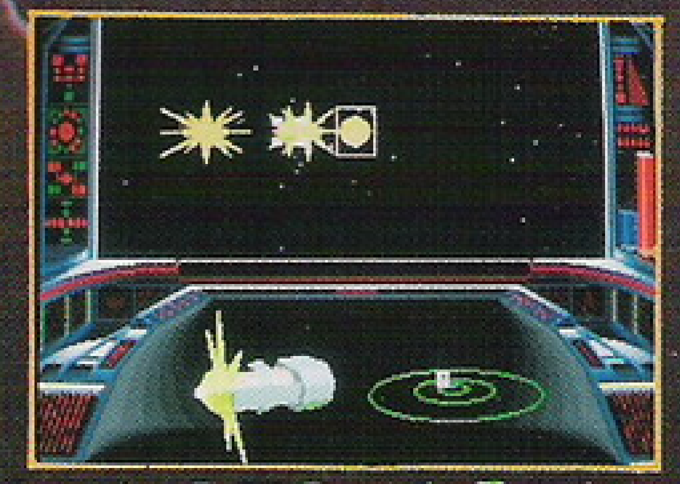
機種	IBM PC／AT
記憶體	640 K
顯示	單色／CGA／EGA／VGA
操作	鍵盤／搖桿／滑鼠
類型	動作冒險
片數	2片(1.2M)
售價	230元

終於，地球被人類的核子武器打的慘不忍睹，爲了騰出時間等候地球自然恢復，科學家設計出足以容納全球殘餘人口的巨大太空移民基地，並且向外太空挺進，找尋暫時棲身之所。但是人類總歸是惰性動物，永無止境的宇宙漂泊終將導致人類滅亡！而你，駕駛最新科技菁華太空船，以光速在星系中和時間競賽，人類是否有未來全依賴你能不能找到適合的星球移民。

但這裡是外星人的家園。就在不久的將來，你得和他們大打交道，相互貿易甚至簽訂互不侵犯協約；迫不得已還得動用武力：無堅不摧的能量主砲，八面玲瓏的雷射砲塔，還有三用飛艇（遙控戰機／導向飛彈／風神雷艇），管教不識趣的傢伙早登極樂。

然而當你在商場和戰場上無往不利時，別忘了全人類的希望完全寄託在你身上；或許，時間才是你最大的敵人。

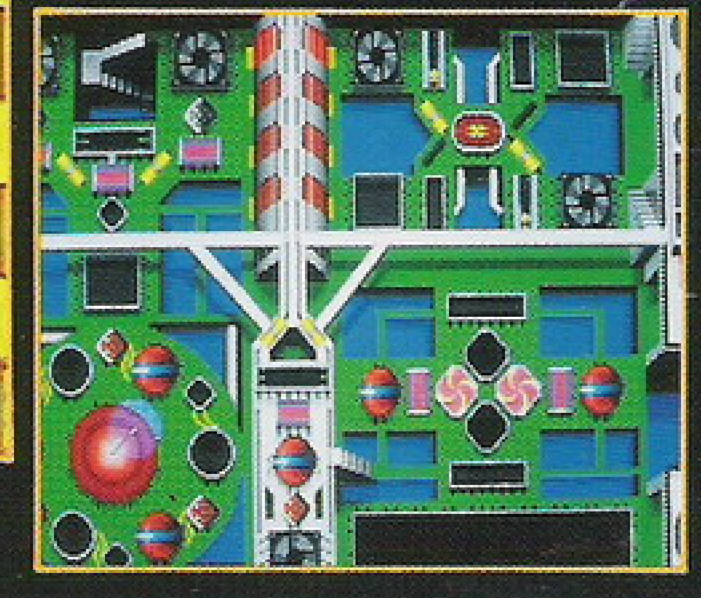




這下子對上了！快炮連發決勝負。

全人類都在這裏看你的表現

時時裝備齊全，臨陣對敵不亂



•特色•

- ☆支援 MT-32，魔奇音效卡。
- ☆談判、貿易、動武多種手法，可享受多種攻略模式。
- ☆不同的異星文明具有不同特色，個性和武器也大異其趣，千萬別一視同仁。
- ☆修護船上裝備，甚至更換工作效率更高的零件使太空船更具威力；當然，有些零件得動些腦筋才拿得到。

MICROPROSE™
SIMULATION • SOFTWARE



人類歷史中有著太多紛爭；既然無法不戰而屈人之兵，那麼就讓布希和哈珊甘拜下風吧！

從第一場爲生存而引發的鬥爭開始，武力抗爭的範圍愈來愈大，而這次全世界都沒有人能逃避！



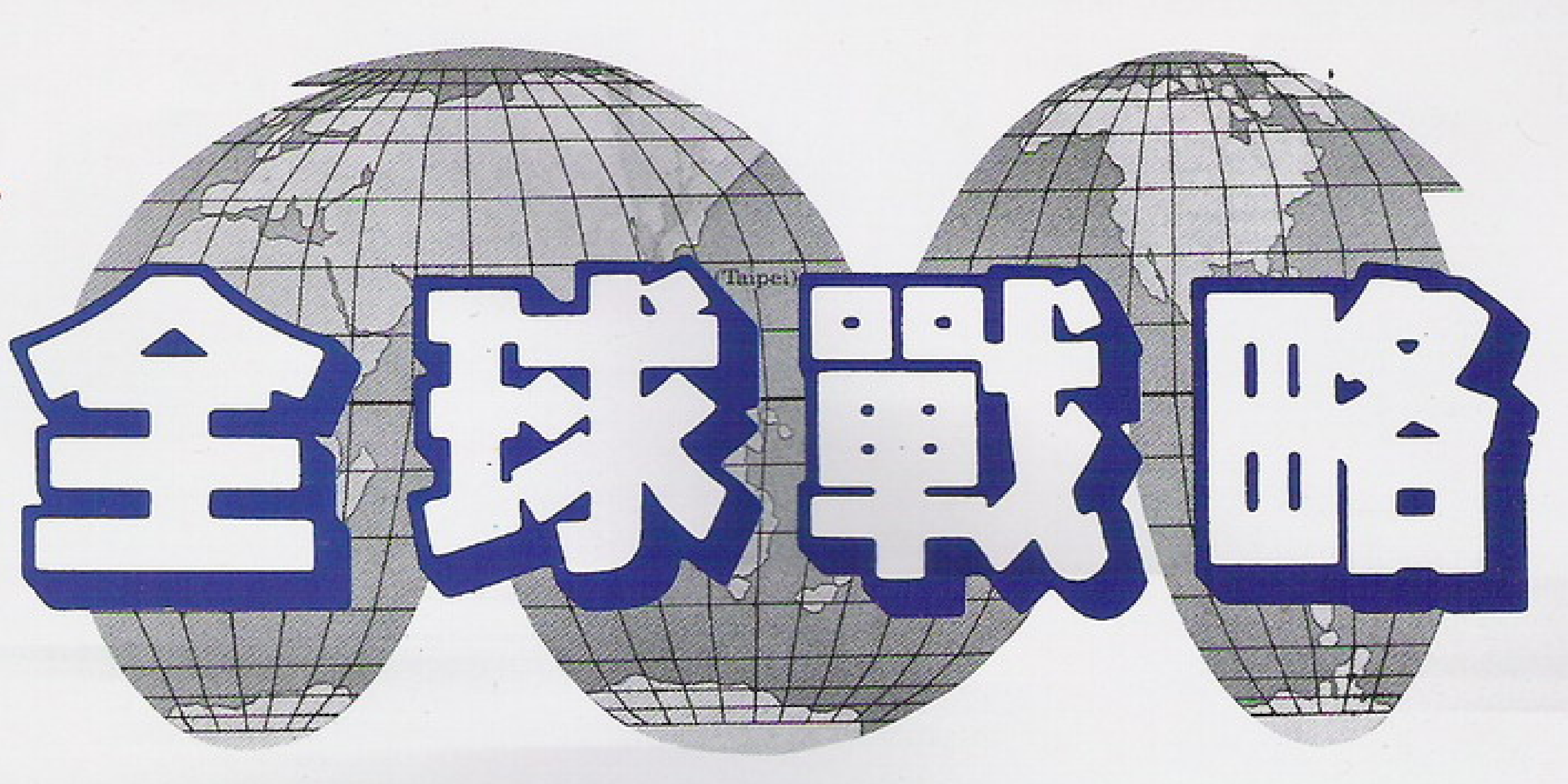
1.陸海空全員總動令，戰爭即將展開！

2.靠著連綿不絕的空襲，藍軍已突破紅軍防線，戰果立見分曉，最後的贏家是……

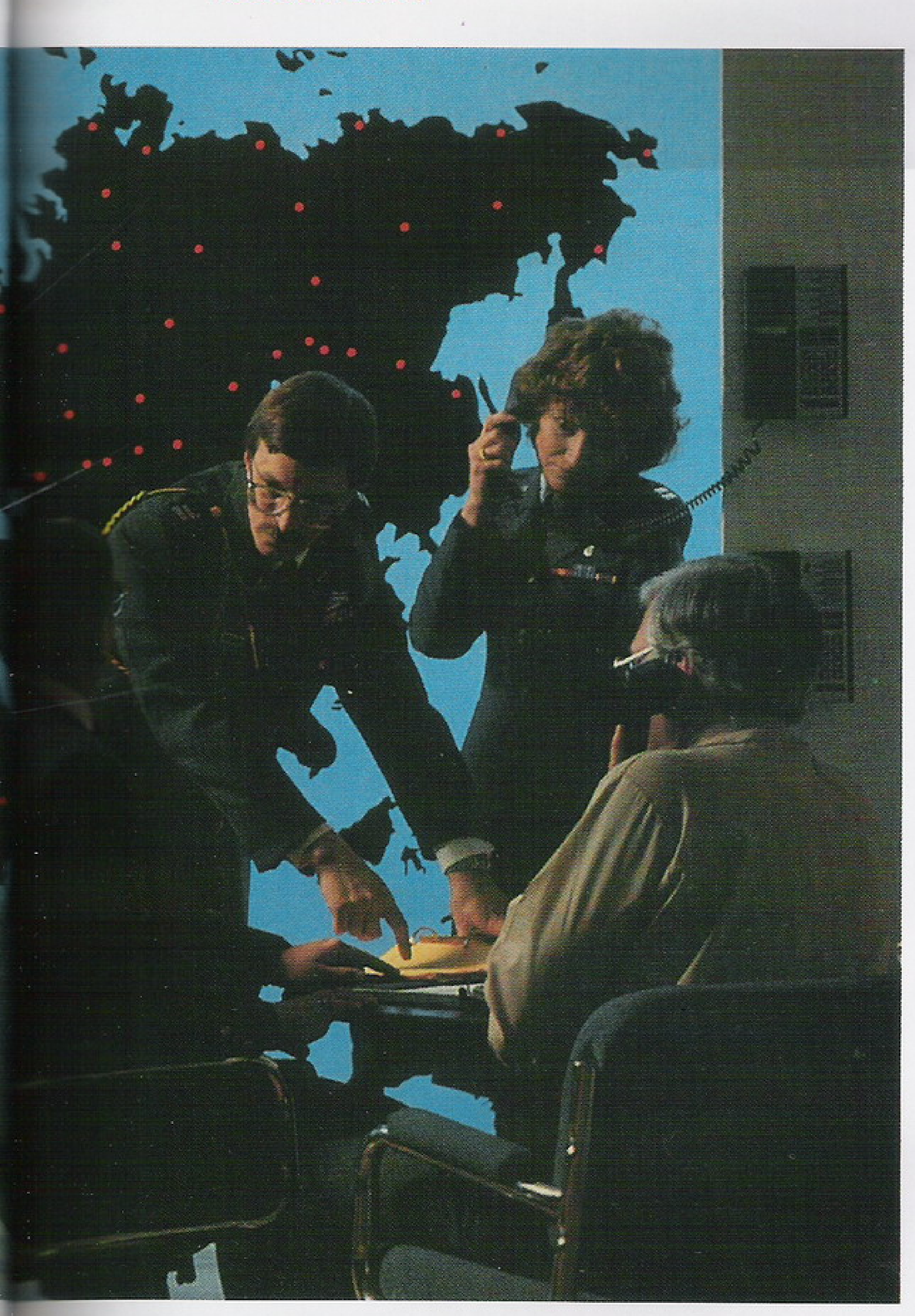


3.佈置衛星，刺探敵情，這是星戰計劃中最高明的手段。

機　種：IBM PC／AT／XT
記憶體：640 K
顯　示：只支援EGA
操　作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類　型：戰略
片　數：2片
售　價：180元
☆支援魔奇音效卡



全球戰略



第一次世界大戰、第二次世界大戰、冷戰、限武談判、諸國內戰、越戰，似乎近代史在戰火中延續，這其間出現了許多英雄烈士，但不論世人最後給了什麼結論，它們全都有著相同的集團型態—多方鬥智鬥力的參謀指揮總部！

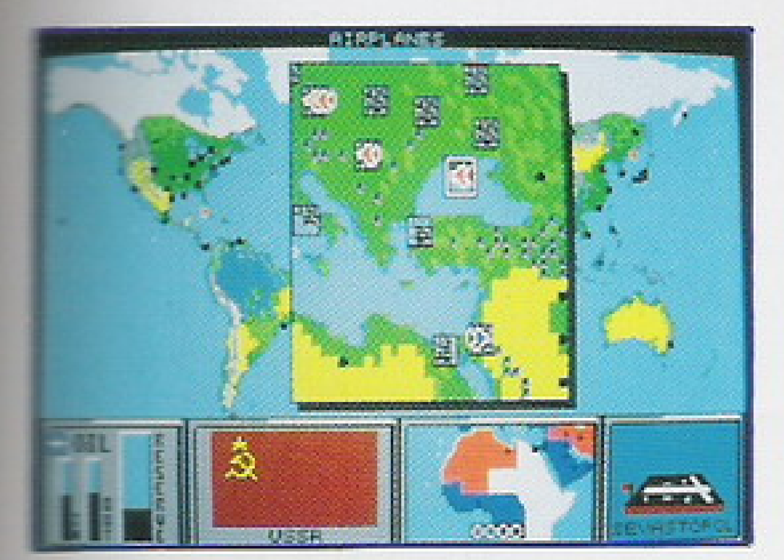
在這裡，你必須抑制個人英雄主義的衝動欲望，下一盤左右歷史命運的戰棋。天下大勢盡在眼底，坐鎮軍帳遙控千里決勝，切入時空1918、1942年兩次世界大戰，甚至於在1986或2023年，以及更遙遠的未來；更從陸海空三軍傳統部隊，相繼投入偵察衛星、核子武器，甚至於星戰計劃中的殺手衛星和經濟援助的外交手段。這一切卻只要你略動手指就能讓各國雞飛狗跳、全世界大動干戈！

在本片中，除了基本的儲存進度功能之外，還可在戰勝後將戰爭過程始末拍成記錄片，日後可提出反覆播映觀摩。若是對曾經作過的錯誤判斷一直耿耿於懷，那就半途喊停，隨即從中插入，重新改寫滑鐵盧之役！

片頭及勝利時刻皆有支援MT-32和魔奇音效卡的背景音樂，在片中則會稍事安靜以免擾亂軍心，僅留下PC喇叭音效以提醒玩者注意戰況（喂！別睡著了）。一著失算可會滿盤皆輸噢！不信邪的話，不妨找戰神（Mars God of War）一試便知！

同時分隔兩地的戰略迷同好亦能藉由Modem通信功能展開千里決戰，這對天涯知己來說眞是一大福音。不過話又說回來，萬一雙方在電腦上爭的臉紅脖子粗，也不至於當場打到鼻青臉腫。（有沒有人開始研發洲際飛彈？×子曰：閉門家中坐，飛彈天上來。）

到底簡單的符號和地圖上的線條隱藏著什麼樣的魅力？全世界成爲你的舞臺，號角已陣陣響起，發出第一道指令吧！



4.雙方空中武力對峙，蓄勢待發。



5.戰爭結束，赤焰遍燃全球，又得重新"打天下"了！





Red Baron

嚮往成為萬人迷的空中英雄嗎？
請加入我們的行列
成為令敵人聞之喪膽的——

紅爵士



螺旋槳飛機，帥呀！



英姿風發的空中健兒。


目標接近中，
準備---射擊！



西元1914年第一次世界大戰爆發，同盟國和軸心國展開激烈的空中戰鬥，揭開人類史上空戰的序幕。這是人們第一次駕駛飛機在天空互相纏鬥，拼得你死我活。他們沒有書或老師可請教，更沒有精密的儀器和優良的飛彈輔助，憑恃的只有高超的飛行技巧，誰的飛行技巧好，誰就能擊倒對方，成爲空戰英雄。

Red Baron

Dynamix 公司出品的紅爵士 帶您進入第一次世界大戰時代，體驗駕駛最古早飛機的滋味。在遊戲中，可選擇執行單一任務或正式加入軍旅生涯 。單一任務包括：與著名空戰英雄纏鬥、護航、巡邏等，多達九種不同任務 。

你可以選擇不同的飛機來執行任務，但無法晉級。如果正式入伍，則入伍後皆爲少尉階級，必須接受上級指派的飛機和任務，無法自行選擇；如果表現優異，便可獲得晉級及勳章，昇到一定官階，即可隨喜好選擇較優良的飛機，並獲指派爲飛行中隊隊長。當上中隊隊長後 ，可指揮該小隊的作戰方針，下達所有戰術命令。

遊戲的地圖包括當時整個西歐大陸，像幾個著名的戰場：倫敦、巴黎、凡爾登和索木河等，都可清楚的望見。Dynamix 一直致力於加强纏鬥時的整個環境眞實感，不但地理位置詳細，還有氣候的限制。如果選擇纏鬥時面對太陽，那麼飛行時畫面將反白，你將無法看到遠方事物。因此若你能善用各種環境，必能制敵獲勝。

機種：IBM PC／AT
記憶體：640 K
顯示：只支援VGA
操作：鍵盤／搖桿／滑鼠
類型：模擬
片數：3片(1.2M)
售價：300元
☆支援魔奇音效卡

特色：

★可自行選擇成爲英國皇家飛行員或德軍飛行員。
★共有17種第一次世界大戰的飛機， 包括Sopwith camel 、D.H.2 Pusher 、Fokker Triplane等，以3D立體模式展現眼前。
★完整的錄影系統可將整個任務毫無遺漏地錄製起來，不僅供你欣賞飛行過程，還可隨時加入操作，重新改寫記錄。
★操作簡易，沒有複雜的儀表板及武器系統。記住！高明的飛行技巧才是致勝的不二法門。
★完全支援 256 色 VGA 及魔奇音效卡，畫面、音效一級棒，保證令你打的不亦樂乎！

此次任務是摧毀飛船

任務地圖

Dynamix®

加州運動會 II



Let's go CALIFORNIA!

提前到來的加州"艷"夏

加利福尼亞州五項運動大賽。

蔚藍海岸任我遨翔。

看我空中旋轉的厲害。

衝啊！滑出年輕的色彩。

看似容易，操作卻不易。

盡情揮灑自己的色彩，年輕不要留白
陽光也叫我不要再等待，一起美麗搖擺

機種：IBM PC／AT
記憶體：512K
顯示：單色／CGA／EGA／VGA
操作：鍵盤／搖桿
類型：運動
售價：150元
片數：1片(1.2M)

加州運動會再度展開，讓我們一起去暖身一下，迎接這漂亮的季節，盡情享受加利福尼亞的誘人風光。

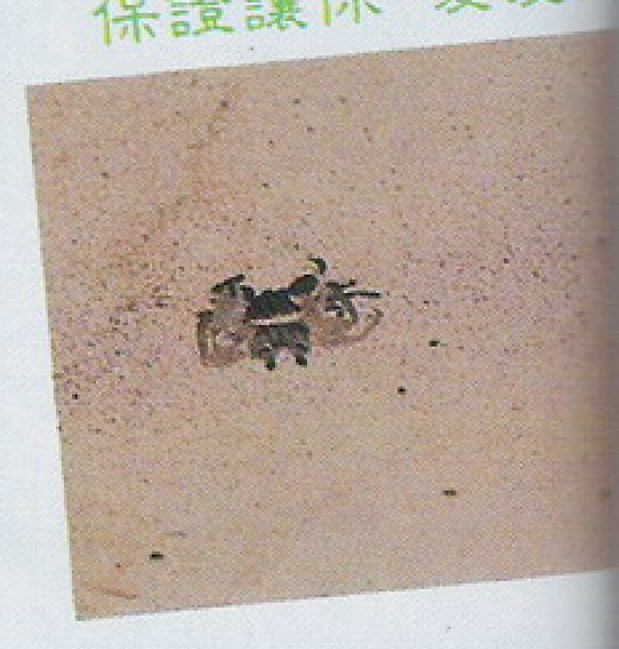
衝浪、水上摩托車、滑雪、特技滑板和滑翔翼五種令人嚮往的運動項目，其操作方式也各不相同，只要能勤加練習領悟其要點，就能夠感受到各項運動的樂趣，並贏得高分榮登最優秀排行榜。

遊戲中提供競賽項目，最多可八人同時參賽，依序輪流進行，只要熟練各項運動的花式特技表演，就能技壓群雄博得滿堂彩，爲你得到高分及額外的時間。

各運動場景以鮮明亮麗的色彩呈現，花式特技的表演更爲遊戲添增不少掌聲。新手的摔跤出醜動作，更是令人想捧腹大笑一番，摔也要摔漂亮一點！小心！若閃躲不及撞上水道管口，可是會頭破血流慘不忍睹喔！

各就各位，準備！碰！

保證讓你"嘎嘎叫



讓愛運動的朋友有福了……

史詩

兩千多年前
從未知空間而來的魔龍王
以其兇殘的變種怪物及毫無人性的殘忍手段
統治了整個吉爾達世界
爲了爭取自由
菲力斯卡國王藉著
精靈以及九顆被稱爲艾斯曼提之淚寶石的協助
終於將魔王封入地底深處
吉爾達世界因此再度恢復和平

遊戲再度精彩出擊



日式動作角色扮演

黑暗時代再度來臨



兩千年前，曾爲整個吉爾達世界帶來極大災害，最後被菲力斯卡國王，藉著精靈與九顆艾斯曼提之淚寶石的力量封入地下的魔龍王，在鑲有九顆封魔寶石的項鍊被竊失散後又再度悄悄的復甦了。魔龍王不僅利用魔法將地底世界各種原本善良可愛的生物，變成嗜血的可怕怪物，更在各通道間設立無數道的魔法門，並將鑰匙藏置於各地下世界中，使得整個地底世界變成一個極大的魔王迷宮。地下諸城也因此與地上的王國失去連繫。



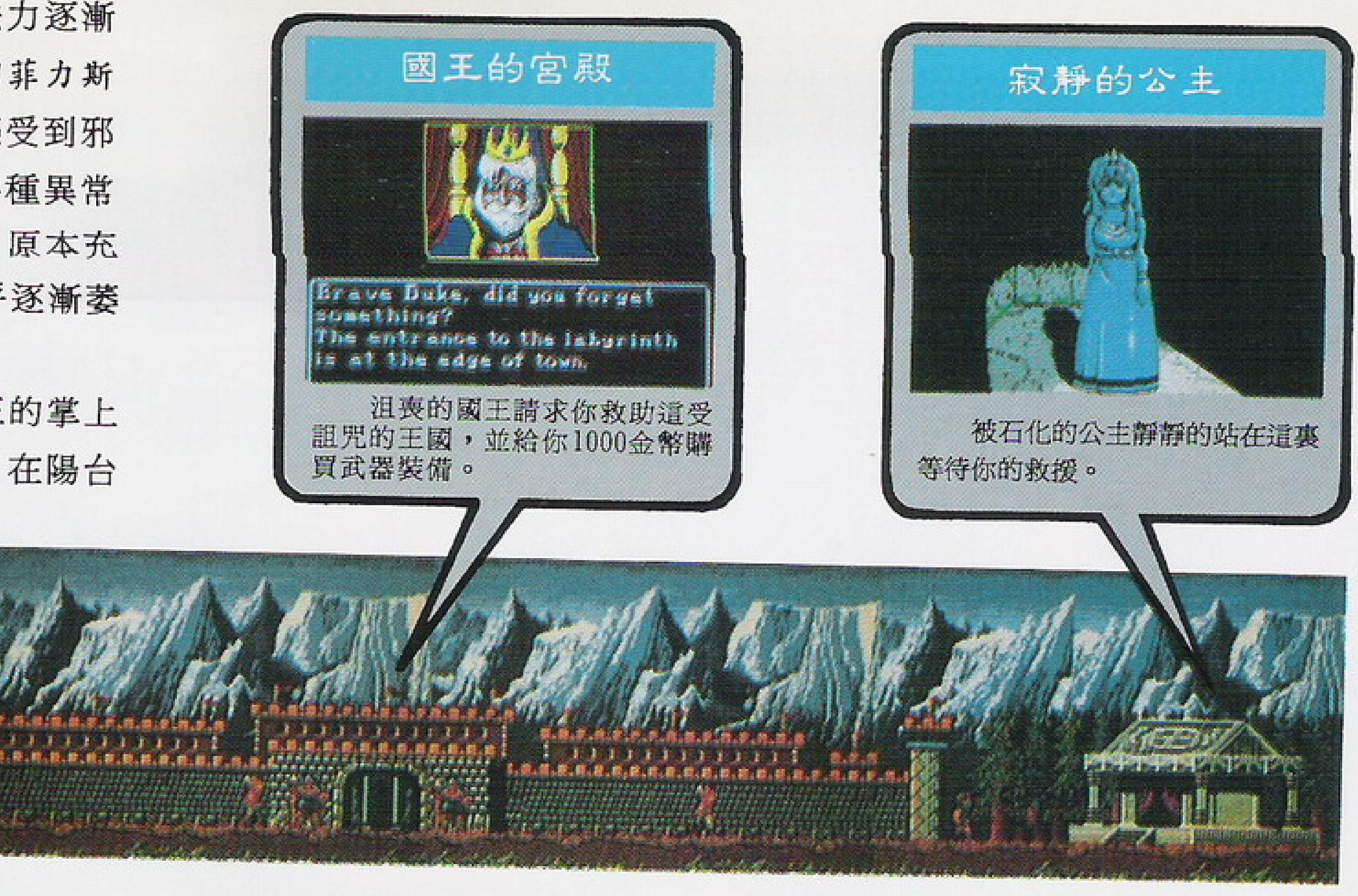
統制吉爾達世界的菲力斯卡王國，雖留有前人所繪製的地底世界地圖，但是面對完全不同的地底路徑及無數未知的怪物和陷阱，沒有任何人有這個勇氣敢衝下去一探究竟。

在魔龍王的法力逐漸恢復之後，地上的菲力斯卡王國也間接的感受到邪惡魔力的擴張。各種異常的天氣接連不斷，原本充滿生機的世界似乎逐漸萎縮。

有一天，國王的掌上明珠薇妮絲公主，在陽台上獨自凝望下個不停的暴風雨時，邪龍王的力量終於衝破地下，染指整個地上王國。它除了利用魔力接連下了一百零八天的砂雨，使整個美麗豐饒的王國變成砂漠外；更將美豔的公主變成一座石像，要整個王國以此為戒別再試圖與精靈合作抵抗魔王。

人民的痛苦呼嚎終於喚醒了另一個善良的力量—住在吉爾達聖地的精靈•以聖光指引一位神授勇士來到了吉爾達，展開了與魔龍王的決死對抗。

而你，就是這位神授封魔勇士。整個吉爾達世界及公主都期待你順利打倒魔王，將其再度封存於地底深淵。



沮喪的國王請求你救助這受詛咒的王國，並給你1000金幣購買武器裝備。

被石化的公主靜靜的站在這裏等待你的救援。

充分的準備是成功之母

神劍封魔在每一個迷宮世界中都有一座地底城鎮。在每座城鎮中皆有武器裝備店供你購買武器；魔法物品店可以購買魔法物品或藥劑；銀行可以存取金錢或是以戰鬥中殺敵所得到的ALMA寶石來兌換金幣；教堂或旅舍可供你休息以恢復生命力；在長老的房屋中就可以要求升級，聽取建議及存取進度。在進入迷宮中之前，最好是先到各個地點，準備一下吧！



這裏可以買到各式武器防具，也可以修復盾牌。

好心的牧師會讓你在此免費休息復生命力。

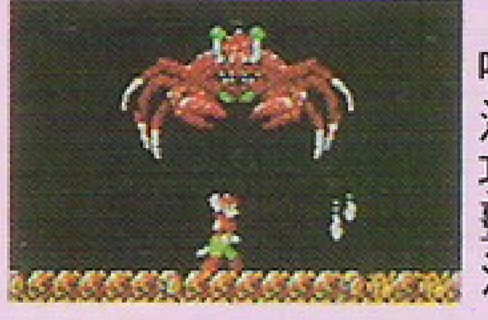
機　種：IBM PC／AT／XT　記憶體：512 K
顯　示：單色／CGA／EGA／VGA
操　作：鍵盤／搖桿　類　型：動作角色扮演
片　數：3片　售　價：230元



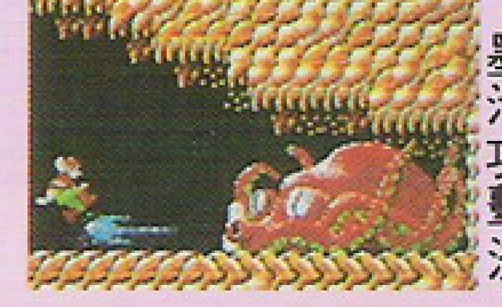
各迷宮的守關大魔頭



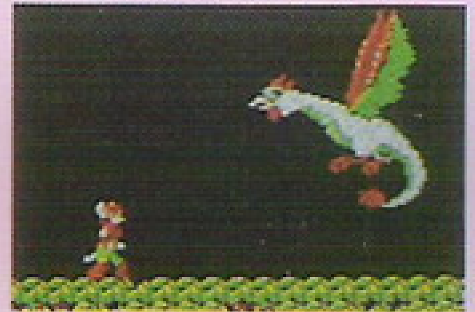
◀每擊敗一位守關大頭目後，都會搜集到一顆艾斯曼提之淚寶石



◀螃蟹大王的唾液攻擊法



◀章魚大王的墨汁攻擊法



◀鳳凰大王的羽毛攻擊法



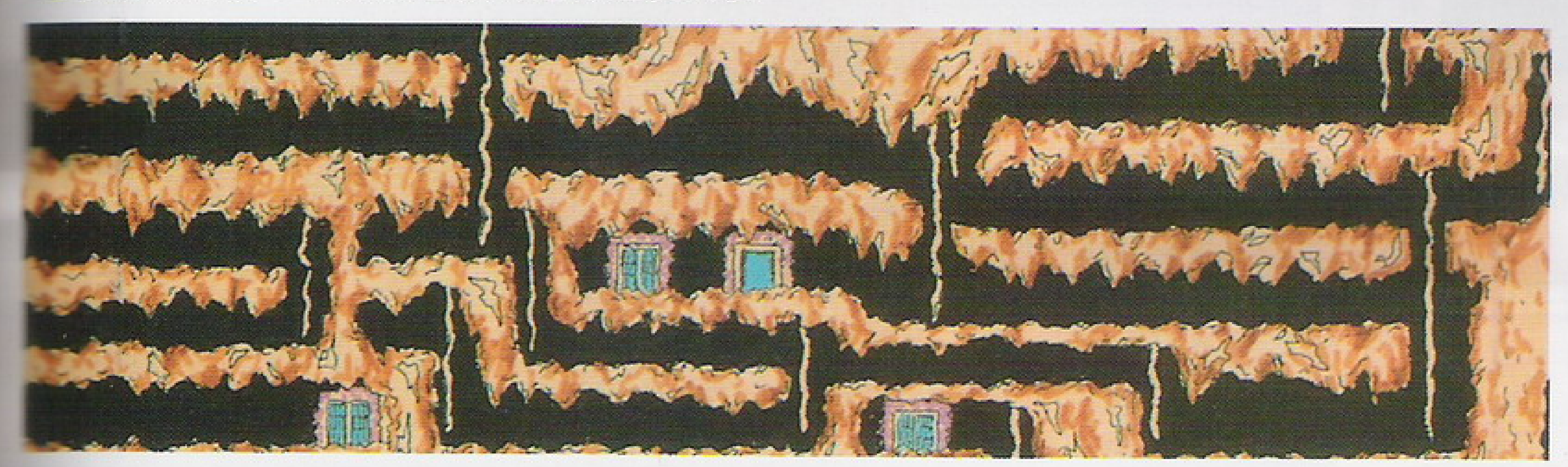
◀冰塊大王的重壓攻擊法

☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆☆

第一道挑戰

地窟迷宮馬利西亞 (MALICIA) 和斐利各羅(PELIGRO)是你的第一個戰場。這裡沒有非常厲害的敵人，是一個初級練功以及搜集ALMA寶石的好地方。但要特別注意，到處衝撞的巨鼠及擅長空中攻擊的巨蝙蝠。

迷宮並不會很複雜，但是必須練好攀藤跳躍以及踩踏左右移動浮石的技巧。若是無法順利掌握跳躍移動的時機，不妨將遊戲的進行速度調慢。





魔法物品店



具有親切笑容的美麗魔法少女會詳細的爲你解說各種魔法物品的效用。

銀行

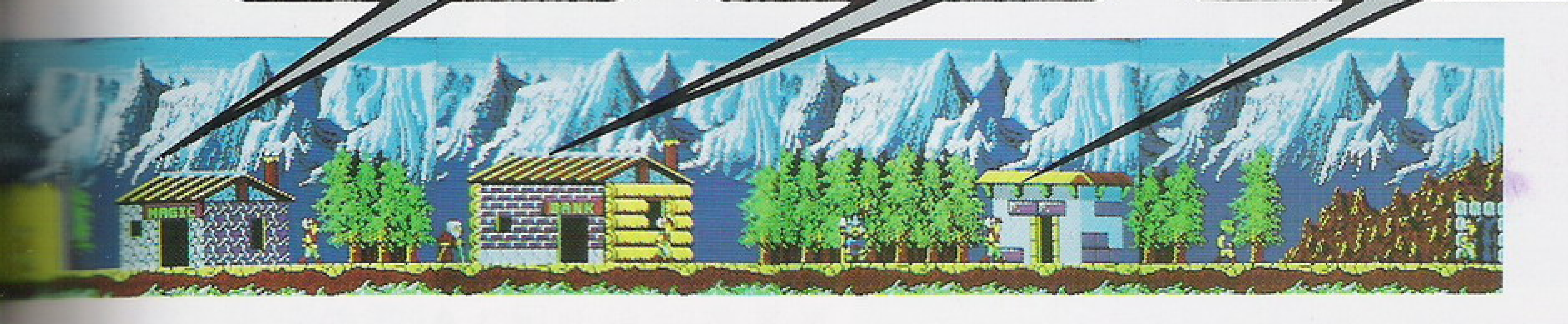


只要你存錢就會眉開眼笑的銀行老職員，最現實了。注意！每個城鎮的寶石兌換比例都不一樣喔。

長老的房屋



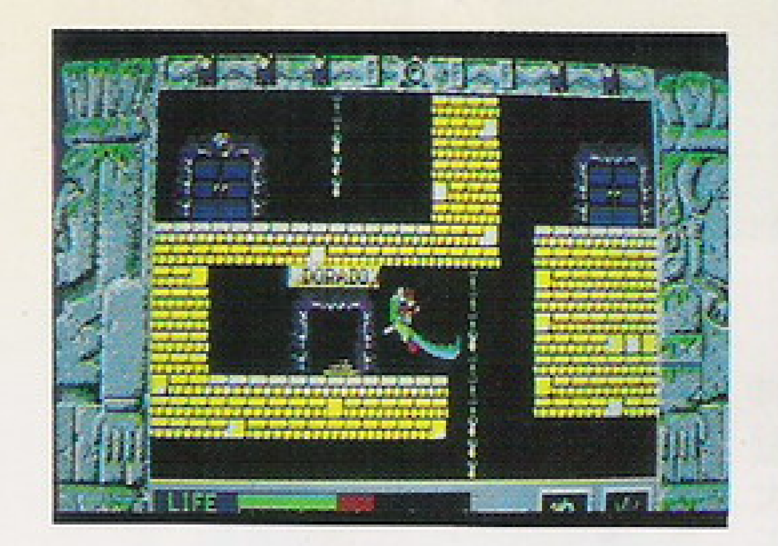
每位地底城的長老都會教你一樣攻擊性魔法，而且還會幫你召喚精靈的力量，爲你升級。



各種強力攻擊性魔法介紹

★★★★★★★★★★★★★★

艱苦漫長的征戰之旅



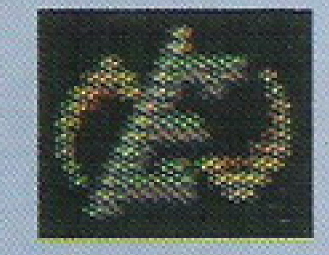
▲黃金宮殿金光閃閃，我眼花了。



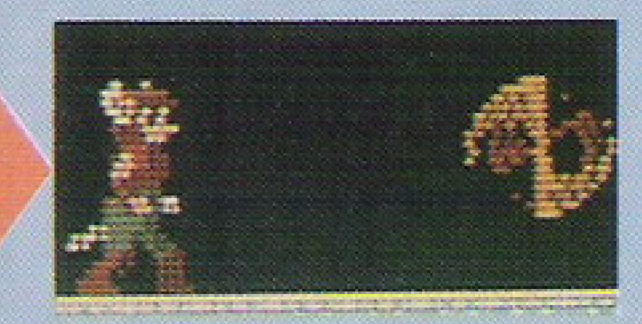
◀這個門將通到那兒去呢？

為了尋回九顆艾斯曼提之淚寶石，以及打通全部的地底迷宮，你必需通過總共八關的魔王迷宮。每一座迷宮皆有完全不同的特色及規模。有地窟迷宮、叢林迷宮、冰雪迷宮、沼澤迷宮、黃金宮殿、烈火迷宮、以及濕地迷宮......等。各關也都有其特殊的機關，如上升氣流、單向密牆、轉換門、浮石、刺藤、酸液池......等。

為了順利的通過迷宮，最好是將各個傳送門間的傳輸關係，標上互相對應的記號。你幾乎必需踏遍迷宮的每寸地方才能過關，因此確定你已搜尋過的地點，並以畫線的方式標記是非常重要的。各迷宮中的陷阱或許不會有即刻致命的效果，但是一不小心可能又必須再重複走一次剛剛好不容易才走過來的路。祝你好運！



旋鏢術

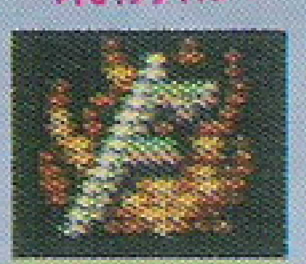


◀這是最初級的魔法，只能作近距離的攻擊。

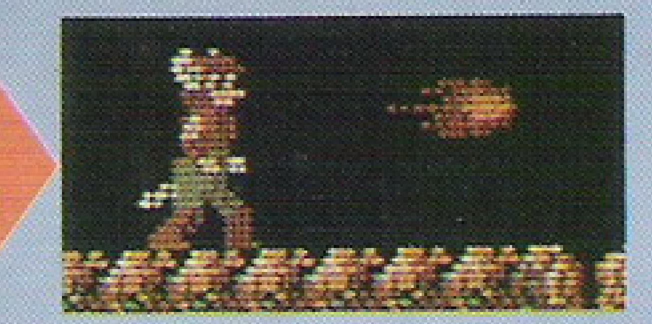


飛箭術

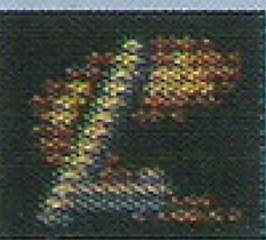
◀射出一道光箭，直接射向敵人。可攻擊遠距離的敵人。



火焰術



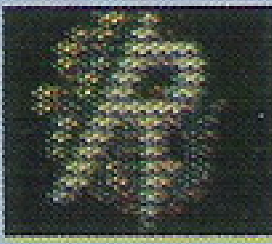
◀丟出一道近距離的火燄，炙燒敵人。可使敵人受到多重的傷害，但是必須準確的丟到敵人的腳下



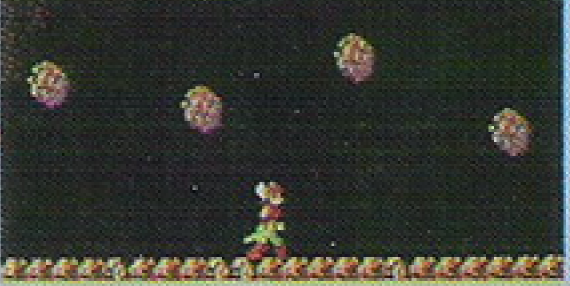
火球術



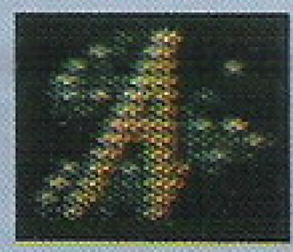
◀擲出一道火球，直接攻擊敵人。也是一種遠距離的攻擊法術。



落石術



◀召喚巨石由天而降，壓死敵人。一次會落下四顆巨石。



水球術



◀以三道強力水球，射向敵人。對火系的敵人最有用了。



電擊術



◀發放強力電擊，消滅畫面上全部的敵人。這是最強的魔法，對大魔王也很有效喔！



▲冰雪迷宮是最滑的地方，小心，可別滑過頭了！



▲善用垂直昇降平台可以到達跳不上的地方。



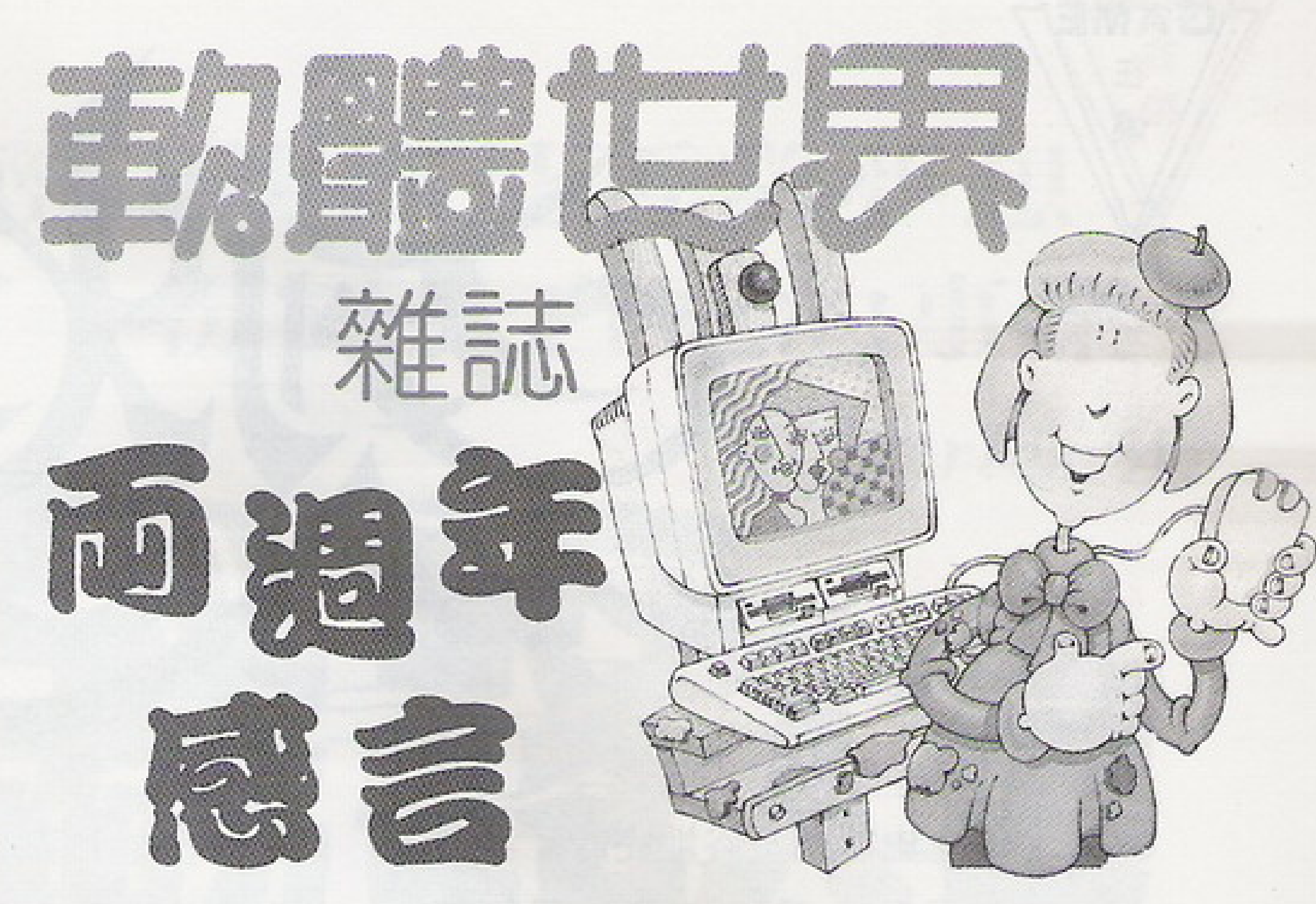
▲各種物品全收集到，可不簡單喔！



▲旅舍老闆和靄可親，但是住宿費卻是一家比一家高。

附贈本遊戲全部MT-32配樂錄音帶一卷及攻略地圖一張





軟體世界雜誌兩週年感言

／吳海境

> 「天龍百戰，掠地攻城，強虜煙滅靠兵書；
> 遊戲韜略，高手執筆，辛勤編纂已兩年。」

第23期才進廠製版印刷，第24期已緊跟著著手製作，就這樣一期忙完又接著一期，不知不覺的兩週年倏忽來到。

在兩週年前夕，理當由總編輯來說一說感想，可是初陽兄抱了過去一年的雜誌，一個人埋首了半天之後，百感交集，實在不知從何說起，所以要我代他說幾句。

回首過去這一年，雜誌在「每期都進步一些」的自我期許下，陸續推出了紙上談兵、GAME在燒、英雄交響曲、呼叫119、羣英會審、票選排行榜、彩色攻略、邁向寫GAME之路、補習街，以及一系列對第一屆金磁片獎得獎人的專訪，因此迫切需要更大的演出空間，於是有了「增頁」這一項重大的變革。

未來的一年裡，雜誌內容會如何翻新？眾作家提筆鼎力相贊，各位讀者的支持和寶貴的建言將有相當大的影響力。

欣逢兩週年，送給各位讀者的一份小禮物：幻想空間Ⅱ彩色攻略。幻想空間Ⅱ攻略刊登於第二期，但那時候印刷量少，早已絕版，而且在打字排版上也有一些誤漏，對英文不强的玩家而言，確實頗多困擾，故在兩週年的此刻，更正誤漏，以彩色攻略重新刊出，以饗讀者。





烈火神兵

/馬爾寇溫

自從在史匹爾堡谷地完成了英雄大業後，看見遊戲結尾打著「敬請期待英雄傳奇 II 一烈火神兵（TRIAL BY FIRE）」，使我興奮好久，從此便朝思暮也想，但就是盼不到她的到來。由於文字冒險遊戲的產量少，所以也就苦了我這個「文字冒險痴」，在日子難挨之下，也不得不向現實低頭，買了一向很少在玩的 RPG一創世紀 VI，對於懶得畫地圖及翻譯訊息的我，結果當然又留下了另一段辛酸史…嗚…算了，不談也罷。　經過漫長的等待，**英雄傳奇 II** 終於出爐了！

新創造的人物、屬性、技能及魔法的熟練程度都不低，想當初還在後悔沒有把以前的人物傳送過來，後來把以前的人物傳送過來才發現，居然比新創造的人物還弱，差點沒吐血！所以如果你想把以前的人物傳送過來的話，勸你能練多強就練多強，就可以省去練功的時間，因為這一代是有時間限制的，能買的就趕快買，否則等第四天火元素一出來你就沒得混啦！

在戰鬥招式上，鍵盤上的九個數字鍵全都用到了，一個也沒閒著，招式比較複雜，不再像已前死板板的，尤其以戰士的招式最帥。另外有一個比較特別的戰鬥畫面，如果你惹惱了獅鷹，牠就會飛下來攻擊你，此時並不進入戰鬥畫面，而是在原地打，獅鷹在空中，你在地上，只要你一打中牠，牠馬上就會飛走，先別高興，過一會兒牠又飛下來攻擊你，雙方你來我往，打得直呼過癮，只可惜沒打贏，真丟臉。

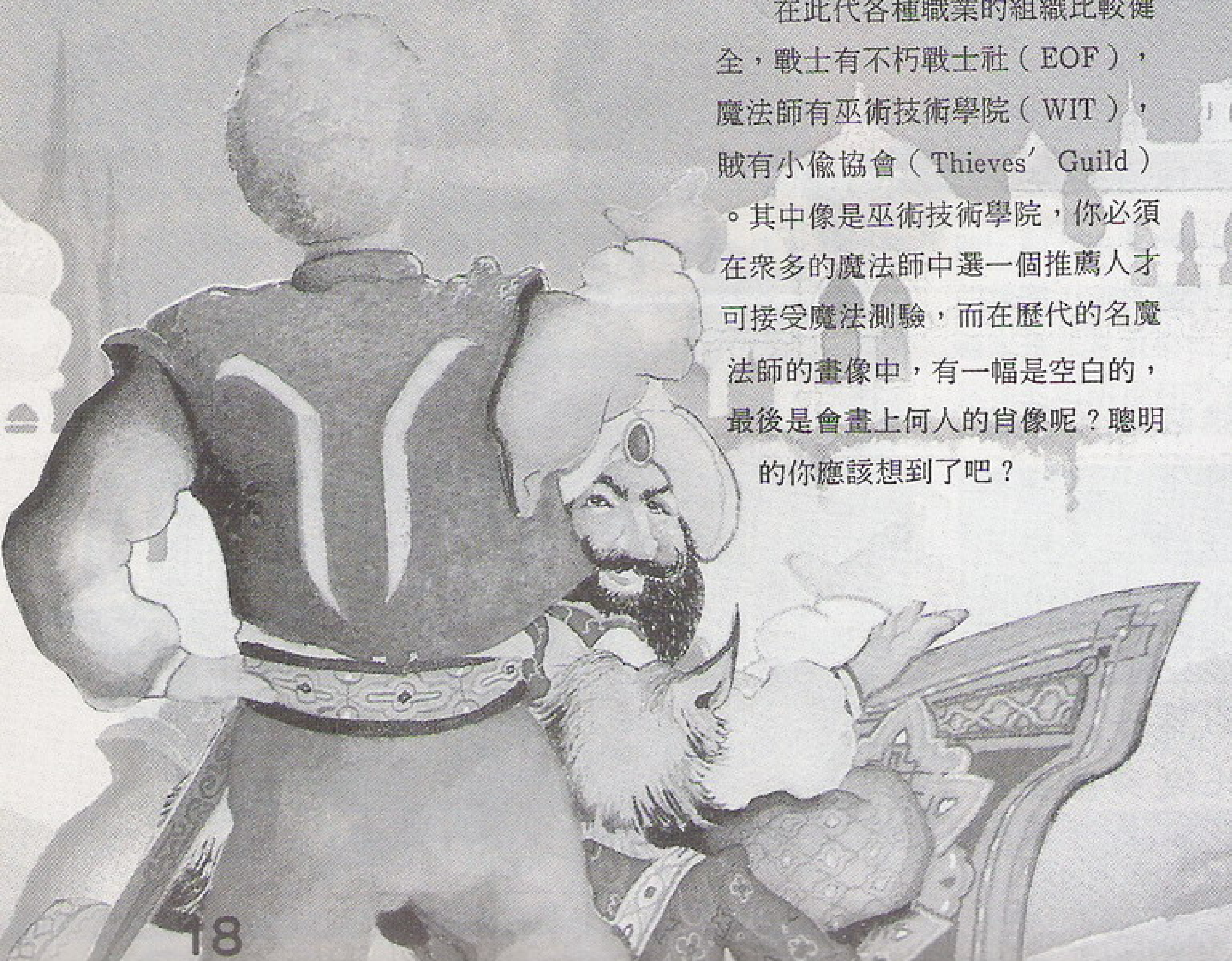
在此代各種職業的組織比較健全，戰士有不朽戰士社（EOF），魔法師有巫術技術學院（WIT），賊有小偷協會（Thieves' Guild）。其中像是巫術技術學院，你必須在衆多的魔法師中選一個推薦人才可接受魔法測驗，而在歷代的名魔法師的畫像中，有一幅是空白的，最後是會畫上何人的肖像呢？聰明的你應該想到了吧？

這次的魔法測驗中包括一次資格測驗及四次正式測驗，大致上來講不會很難，但若不動腦筋的話是絕對無法通過測驗的。試題分別由地、水、火、風四位巫師出題，測驗非常過癮且創意十足。不像在第一代的巫師迷宮那麼煩人，但想過關還得看我們的「蟲大爺」高不高興，有一次就差點沒氣暈！！

如果你選的職業是賊的話，那你將有機會走鋼絲。第二天在冒險家協會的廣場上，會有一個人向你挑戰，如果你能走過的話，還可贏得五兩銀子，非常好玩。另外透露一個秘招，如果你覺時間不夠用的話，就去藥劑店買些傷藥啦！補充精力的藥，既便宜又有效，保證讓你一小時當一天用，且練功又快又能賺錢！（此法由 Lord Jean 提供）。

還有，如果你向 Aziza 問元素(Elemental)的話，她還會 SHOW 元素圖鑑給你看呢！

玩**英雄傳奇**系列的遊戲，最好選擇專職，不要兼職，這樣才能玩得盡興，也不會辜負了此 GAME 的宗旨。若你在進行攻略時卡住了，此時可換別的職業來玩玩，這樣既不會浪費這個 GAME 又可過過別種職業的癮，或許還能夠找到解決問題的靈感呢！你說對不對？好了，不聊了！我的英雄在催我了，老夫去了…砰！唉喲！那個殺千刀的，居然在這邊裝了一片玻璃…





年少輕狂的你是否常夢想擁有一份屬於自己的事業？

⊙Charles A.

鐵路大亨

在**鐵路大亨**中，你可以盡情的測試你自己的企業經營能力，而不需擔心因為經驗不足而導至事業經營失敗以致身敗名裂負債累累。因為這畢竟只是一個遊戲，但可別因為它是一個遊戲而小看了它，名列全美年度最佳遊戲的**鐵路大亨**可非只是浪得虛名。在遊戲中的所有設定與眞實世界絕對差不到那兒去：不管是火車的調度、路線車站的選擇、公司股票債劵的運作、以及各鐵路公司間的競爭併購，是一個鐵路公司經營者所該考慮到的，在遊戲中全都需要仔細的規劃評估才能成功的成就你的鐵路事業。

在這個遊戲中，你扮演的是一位積極想在工業革命期間，創造個人事業的年輕小伙子。憑藉著發行公司債劵和股票而籌來的 1，000，000 現金開始前所未有的前瞻性鐵路事業。

鐵路大亨提供了四個舞台供你展現身手。有火車發明初期的英國，美國建國初期的北美東岸，1866年開始發展的美國中西部以及二十世紀初期，動盪不安的歐洲大陸。各個大陸皆有不同的經濟狀況及產業結構。

為了使鐵路公司有一個良好的發展空間，你必需謹慎的觀查各地的資源礦產、工業動態以及整體經濟發展潛能，慎選一個良好的立足點來開始你的鐵路事業。

鐵路事業一直是帶動整個工業發展的主要命脈。身為一位鐵路經營者更負有帶動工業發展、貨暢其流的責任。因此謹慎的挑選一條黃金路線，連接各個資源產地、工業區、以及都市港口就是你責無旁貸的責任。正確的選擇除了可帶動地區的繁榮外，連帶的更能擴增整個公司的營收，甚至在整體經濟情勢及貨源運送皆上軌道後，更能選擇最有利的地點設立不同的工業建設，將整個事業帶入多元化的大企業型態。

建造鐵路也不是一件簡單的事，不同的地段有不同的收購價位。地型的起伏以及路線的曲直也直接的影響火車的行進速度，間接影響整個公司的收入。遇河流時該造何種橋最為有利？遇高山時是否要開闢隧道亦或是循山勢迂迴而上？也是你該考慮的重點喔！

車站的設立更是一項大學問。有車站才有營收，但是不同規模的車站各有其運銷腹地範圍。你總不該在小鄉村建一個台北火車站吧！一年的維修費就足夠把你的公司整垮了。

當然，不同時期有不同的火車頭。從最早期用跑的都比它快的蒸汽火車頭，以至最先進的子彈列車，完全隨實際的火車的發展史而不斷有新的機型出現。每一種火車都有不同的性能及價位，如何的選擇當時最有效率的火車頭，適當的依據特性調派為客運車或貨車頭，或是在各個不同的路線，依據需求，適時機動的調派車箱及調度火車頭，也是身為一位火車公司經營者所該時時注意的地方。

財務狀況更是一個公司最重要的生命指標。除了一般的正常經營收益外，金融投資上；如股票的操作、公司債劵的償還賣出時機…的投資技巧及眼光更是增加收入的好方法（這可是試試看你的股票投資眼光的好機會！）

遊戲中可以設定各種不同的模擬眞實程度，而且不時還有鐵路史上著名的**鐵路大亨**與你爭據市場，甚至企圖併購你的公司。整個遊戲的競爭氣氛絕不亞於眞正商場上的競爭。

以整個遊戲設定而言，為了讓你眞切體會到鐵路公司的經營，你必須親自擔任包括築路工程師、調度員、財務經理......等工作，當然最重要的還是擔任這整個大企業的老板。

你的最終目標是在遊戲時限內將你的鐵路公司拓展成橫跨全美，甚至縱橫全歐的超級大企業，而如何的運籌惟幄就全靠你的企業眼光及智能了！成功的話，你或許將成為一位人人景仰的總統；若是不好好的經營而導致投資失敗或被併購的話，你將會被股東大會逐出公司，而遭受到淪落為清道夫的命運…



全球戰略

運籌於帷幄之間

決戰於千里之外





波斯灣戰爭已經漸漸使中東地區演變成以美國為首的多國聯軍的先進武器試驗場。在這戰爭愈演愈烈的同時，在遙遠美國本土上的某處，裝有最先進電腦系統和最安全防護設施的北美防衛司令部的戰情管制室中，一群最優秀的軍事戰略專家正聚精會神地注意著大型電腦顯示幕上的全球資訊。他們除了控制全美國的安全防衛系統外，更可以透過精密的設備控制分佈在全球各地的美軍部隊一就在這個小小的作戰管制室中，往往決定了全人類命運。

幾年前有一部電影一戰爭遊戲一拍的正是一個美國高中生以個人電腦闖入北美防衛司令部的作戰管制電腦，幾乎引起世界核子大戰的故事。雖然那只是一個虛構的故事，但卻足以引起人們深深的思慮。看過那部電影的人必定對片中作戰管制室的緊張氣氛記憶猶新吧！全球戰略這個遊戲正是模擬在北美防衛司令部作戰管制室的狀況，你的手中掌握了各種戰場資訊，可以使用最先進的偵察衛星和核子武器，你的戰術抉擇將會影響全世界的命運。換句話說，從這個遊戲中，你可以真正體會到做為一個軍事指揮官所必須擔負起的責任與義務。

遊戲中為了增加你的樂趣，將整個遊戲區分為五場不同的戰爭，你可以選擇任何一場加入戰爭，也可以隨你高興挑選你所代表的陣營。這五場戰爭分別是：代表第一次世界大戰的1918年、代表第二次世界大戰的1942年、假設第三次世界大戰的1986年、假設第四次世界大戰的2032年和未知年代的戰爭。

遊戲開始於冷戰時期，在這個時期中你可以任意地調動你的部隊。但是佈署行動要快，因為在冷戰時期結束之後，隨時可能會發生戰爭。這是一場全面性的戰爭，石油、金錢和戰力將是決定勝負的關鍵，所以你必須在確保油源、開拓財源以及購置武力三者之間求得你所認定的平衡；而預測敵人的行動並且提早準備攻擊手段，將可以使你掌握克敵的先機，所以應該善用各種偵測手段，如間諜衛星等。國際世界對你的支持度，將會影響你所能使用的資源，因為你不能將兵力佈署到中立或敵對的國家中，所以你必須善用外交手腕，以爭取國際社會對你的支持。

核子武器的使用可以在必要時提早結束戰爭，但使用不當除了會引起國際社會一致的譴責之外，更可能激起對方的強烈報復，所以，非不得已絕對不能使用。

前面所提到的這些，只是遊戲中的基本戰術。可是將它拿來和現在的中東戰爭相比較，你會發現其中的許多觀點竟然不謀而合。也因此使筆者更深深地相信：這是一個十分完美的戰略遊戲，從遊戲中你將可以體會到擔任一個戰場指揮官所必須注意的一切。你除了指揮你的部隊，還必須想盡辦法去偵測敵人的行動；你必須考慮不同部隊的特性，採用不同的調派方式。步兵、坦克、各式艦艇、飛機、間諜衛星、核子武器、外交手段…你所能使用的各種資源包羅萬千，就看你如何去運用。喜愛戰爭遊戲的朋友們，就利用這個遊戲加入戰場，打一場「運籌於帷幄之間，決勝於千里之外」的世紀戰爭吧！



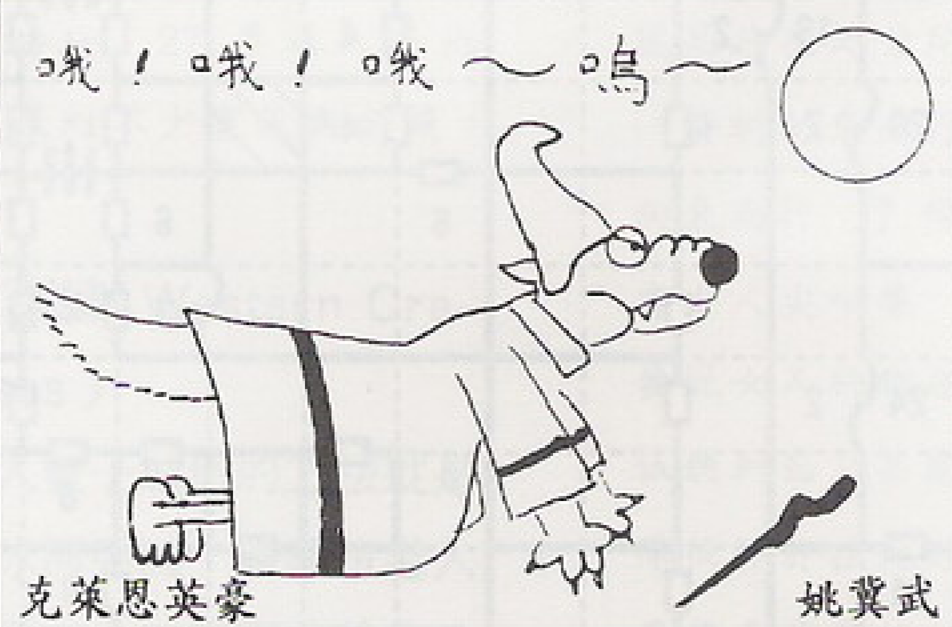
開懷篇

華山論GAME





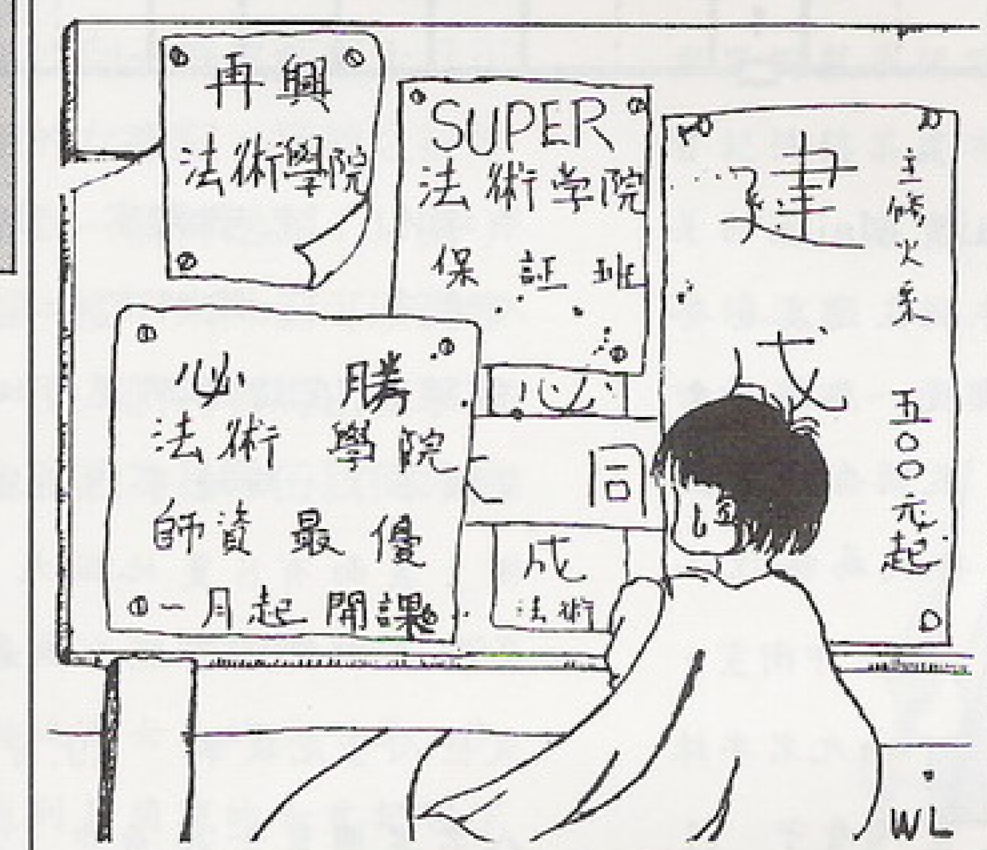
在克萊恩世界裡，月亮圓缺會影響魔法師的法力。其實月亮對本法師的影響不只如此…



克萊恩英豪　姚冀武



某些RPG中，想學高深的法術就要到法術學院繳學費上課。本來這是獨門生意，但競爭者一多，各種廣告就出籠了…



WL



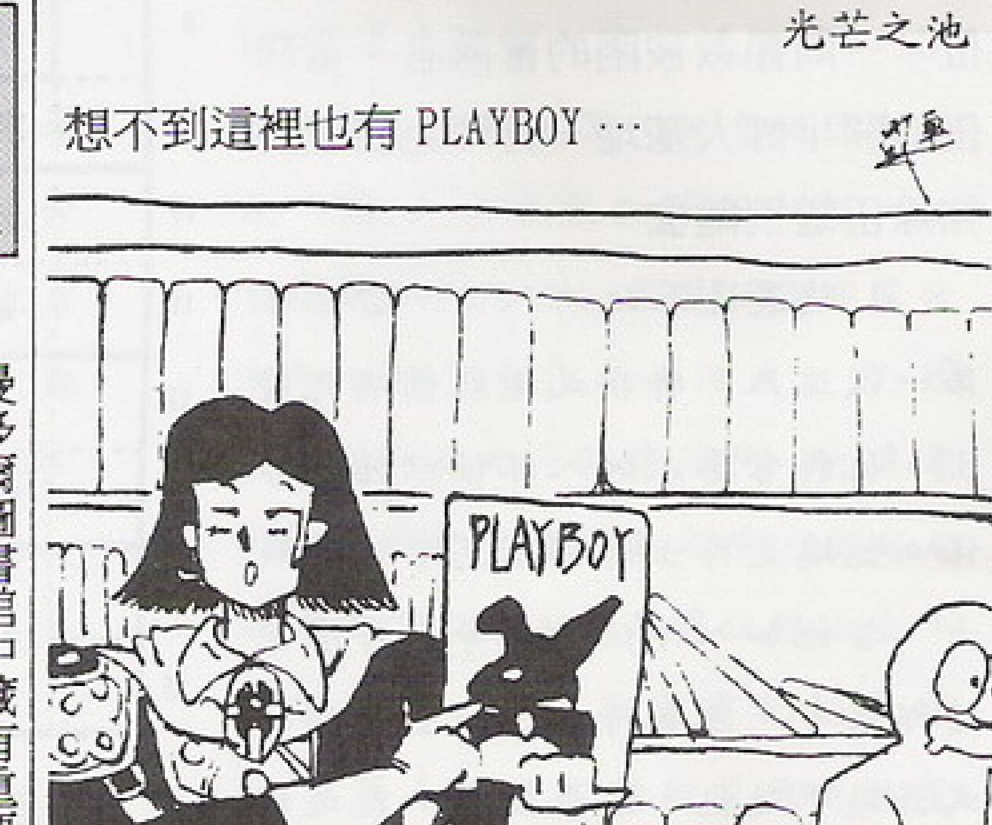
創世紀VI號稱最眞實的RPG，但就是找不到「方便」地方…



創世紀VI　TIGER



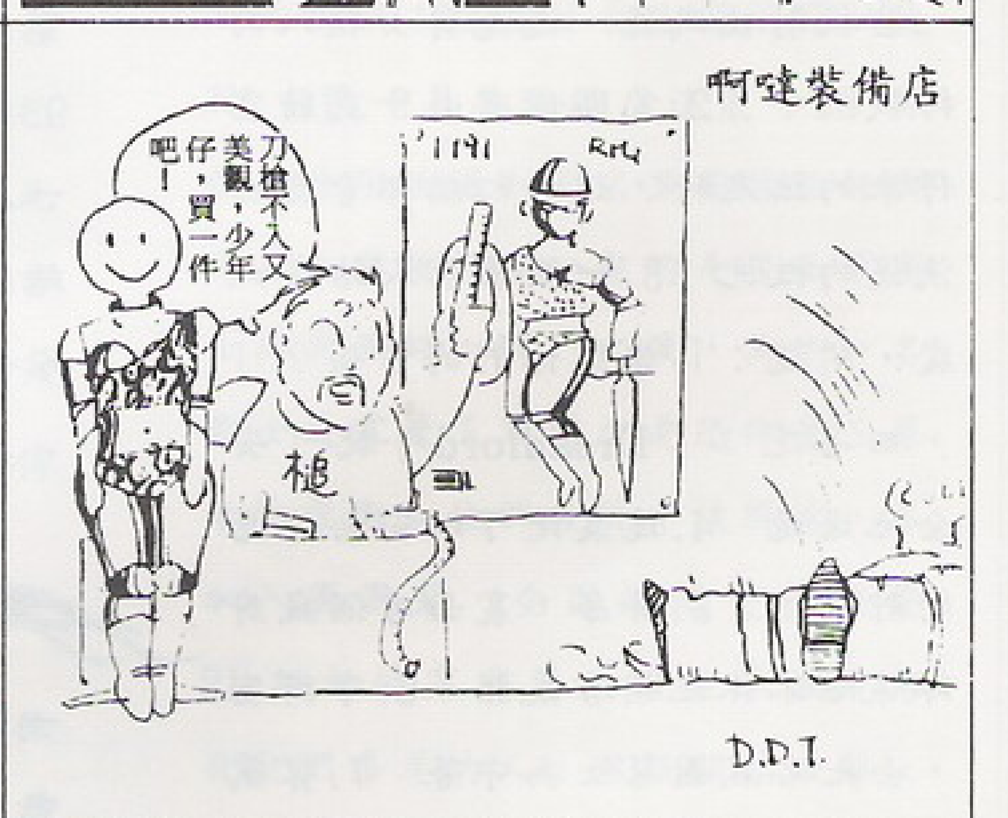
曼多爾圖書館中藏有重要書籍，卻遭魔法封住，如果有人能帶出這些書，將可得到一筆優渥的賞金。冒險隊找了半天，想找的書還沒找到，卻找到了…



光芒之池



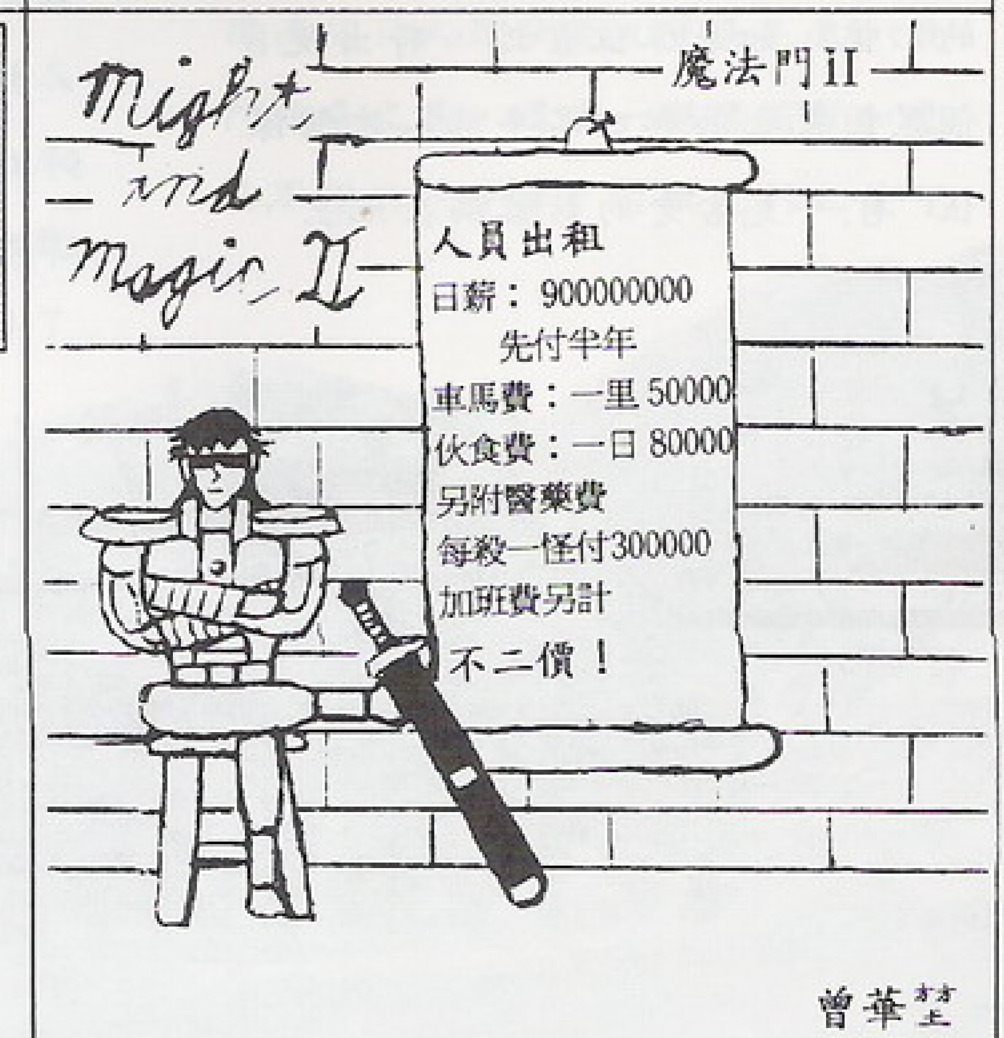
阿噠裝備店賣新裝：91年最新款式連身鎧甲。美觀是美觀，卻不知諸位勇士「先生」們，有誰敢穿出門？



阿噠裝備店　D.D.T.



請特別隊員加入，是要付一筆錢的，但是這麼貴，實在太離譜了！



魔法門II　曾華

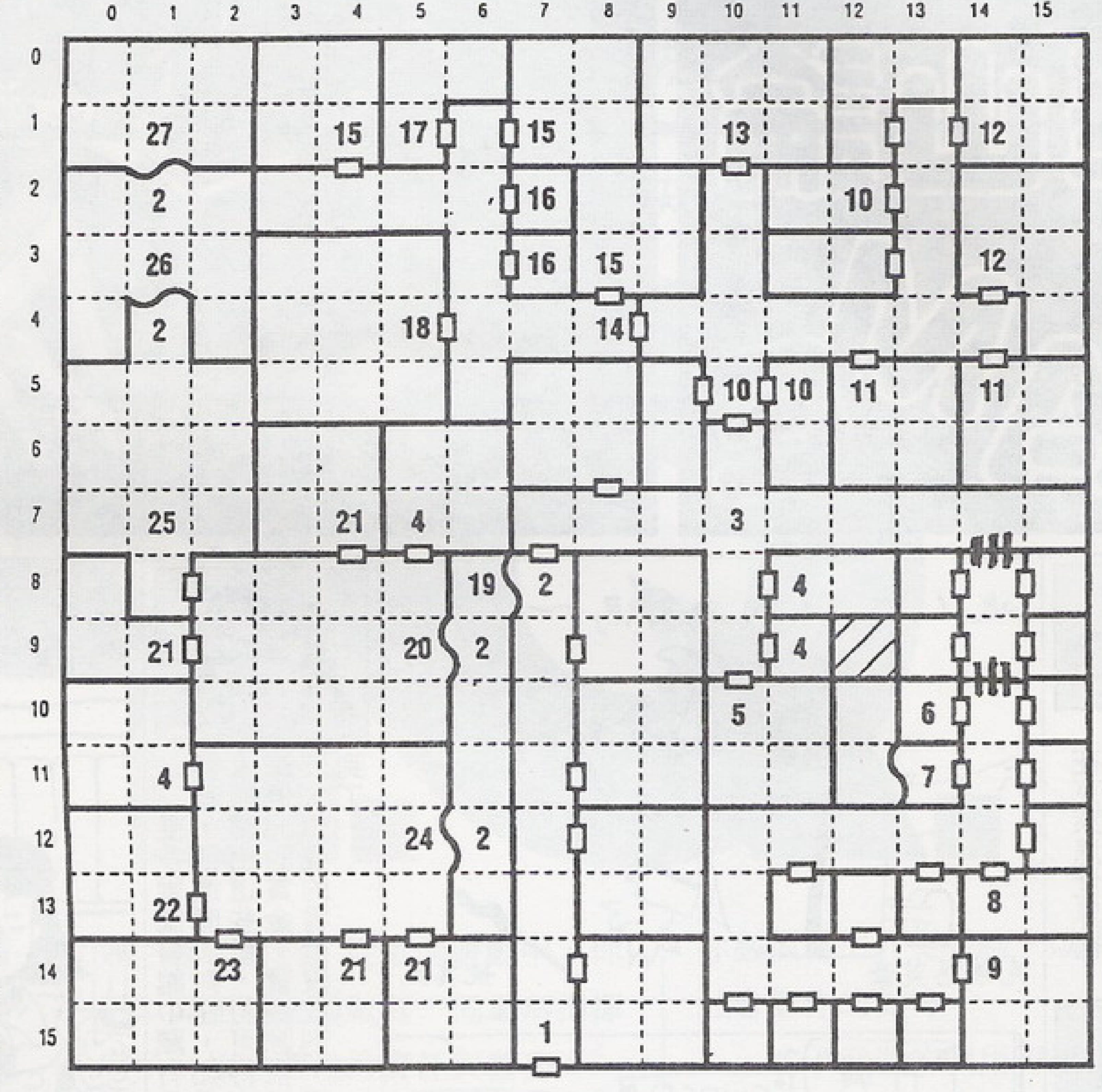
攻略

銀色七首之謎(四)

／Lord Jean

一、半蛛人基地（Drider Base）：

在地下城第七層有個樓梯可以到達這裏，半蛛人和黑圈幫有所盟約，把這裏當作半蛛人的前進基地與黑圈幫的休息區。半蛛人為了幫助黑圈幫喚醒火精靈，抓了不少冒險者，想拿他們當祭品。其中有個冒險者叫德瑞克爵士（Sir Deric）僥幸逃了出來，他會要求加入隊伍，一同拯救被困的冒險者。當隊伍離開半蛛人基地，德瑞克爵士將和隊伍道別離去。

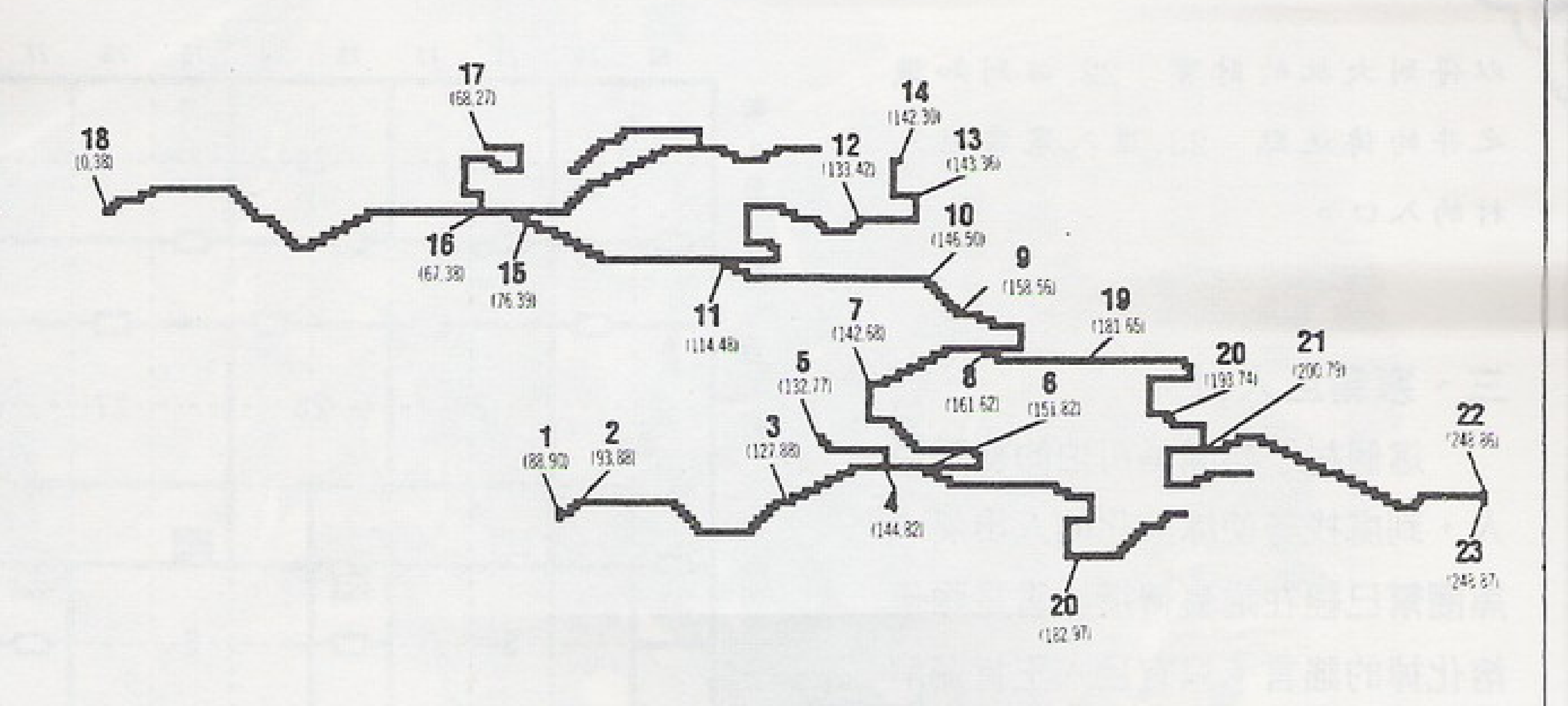


1.這裏是基地的入口。當隊伍第一次進入，將在此遇到德瑞克爵士。他將會要求加入隊伍以拯救夥伴。德瑞克爵士是個不怎麼樣的戰士，當他加入隊伍時，身上什麼裝備都沒有，隊員得拿出一些多餘的武器護甲送他，如果沒有，就送他一些投射性武器，避免爵士投入肉搏戰之中　2.當隊伍有由9處精靈得來的鑰匙時，這些幻牆都會發出淡淡的微光　3.一個鐵巨人站在此處，問道：「誰是你們的首領？」，回答它：「Dreadlord」就可安全地通過　4.這裏是可以安全休息的貯藏室　5.廚房，裏面有個瘋廚師喋喋不休地胡言亂語　6.守衛室，由七名黑圈幫士兵守著　7.寶藏的幻像，如果隊伍靠近，將出現8個黑圈幫士兵與四名半蛛人攻擊隊伍　8.一具古老的骷髏躺在地上，穿著＋3鏈甲（Chain Mail＋3）　9.爵士的第一個同伴躺在這裏奄奄一息，這個精靈用最後一息氣力拿給隊伍一把鑰匙並告訴隊伍另一個同伴將要成為犧牲品，然後死去　10.守衛室，由九名半蛛人看守　11.一間營房，由八名半蛛人看守　12.這些房間有一些囚犯，由他們口中可以得到有用的消息　13.一間集會廳，裏面有8個半蛛人　14.守衛室，由六名火巨人看守　15.這間有八名火巨人看守　16.在這房間裏的奴隸被戰鬥聲嚇著了，紛紛奪門而出　17.獸欄，裏面有8隻地獄犬　18.獸欄，裏面有四隻12頭龍，但看守牠們的火巨人會先攻擊　19.守衛室，由八名黑圈幫士兵看守　20.主集會廳，一群黑圈幫徒衆與半蛛人正準備召喚某種怪物。隊伍一進入，他們立刻開始攻擊　21.巫師寢室，每間都可以找到五樣魔法物品　22.黑圈幫圖書室，裏面可以找到一些魔法卷軸　23.

銀色七首之謎(四)



黑圈幫化學實验室，裏面有一些藥水　24.招待室，內有六名黑圈幫士兵　25.召喚室，當巫師與半蛛人正在準備法術時，隊伍衝進此房間，而他們第一個祭品正是爵士的同伴。要解救他，隊伍必須打敗四名巫師，八名半蛛人和八名黑圈幫士兵。當隊伍成功地拯救那人，爵士就帶著他離去　26.寶藏室的前廳，被五個鋼鐵魔像守衛著，這一場仗非常不好打　27.半蛛人基地寶庫，可以找到不少寶藏與金錢。



二、西冰河裂縫(Western Crevasseses)

惟一進入雙子城堡的方法就是經由曲折的冰河裂縫，當隊伍進入這裏，將發現有人被綁架的跡象，最後隊伍將找到一群黑圈幫士兵正抓住菲蘭城的女書記，拯救之後她將帶領隊伍到一個傳送點(17處)後自行逃離。接下來隊伍可以到寒霜巨人村，巨人們將會馬上攻擊隊伍，因為他們認為是隊伍致使冰屋溶解的。

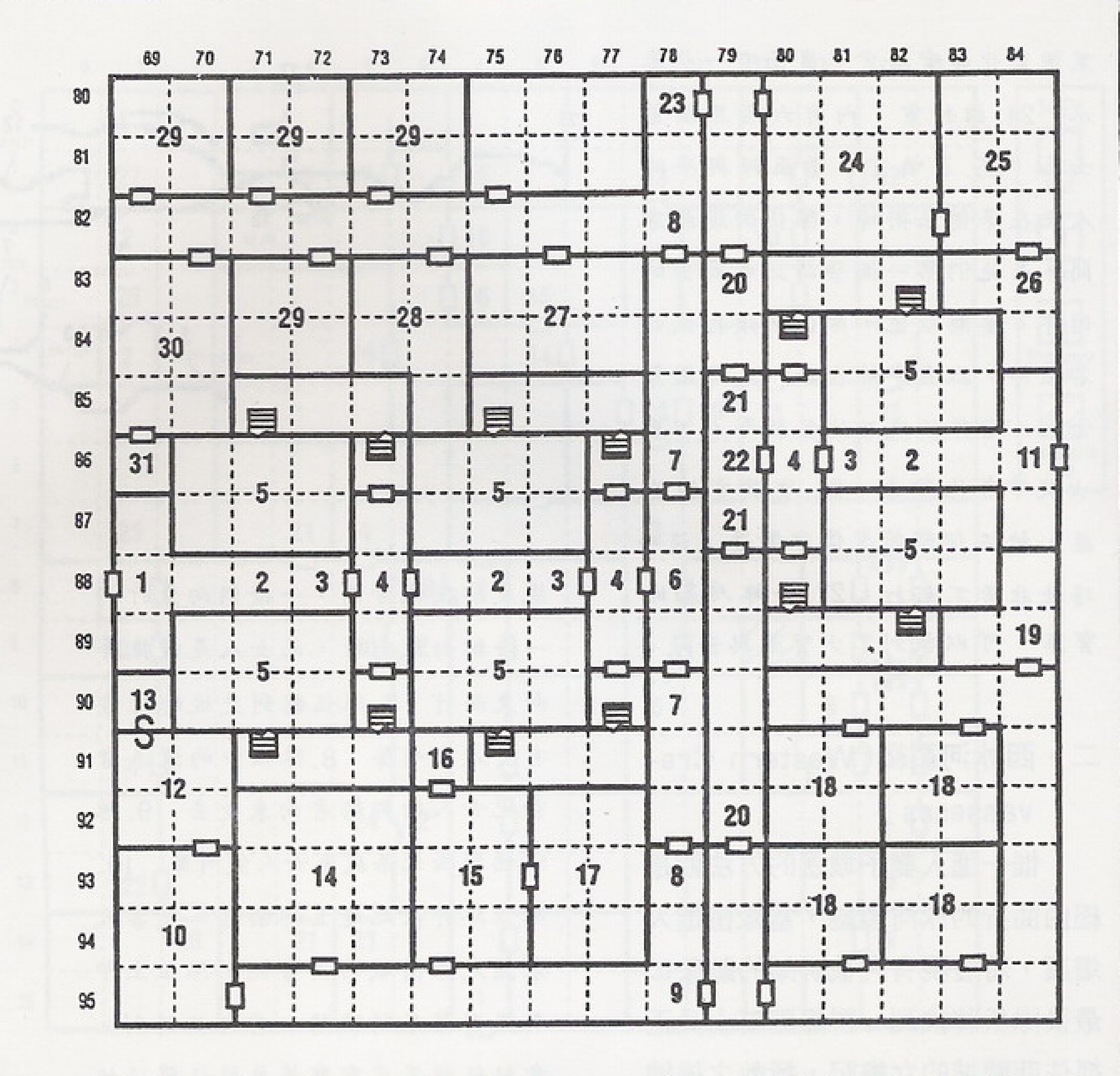
1.這裏是冰河裂縫的入口　2.隊伍聽到附近有女人的尖叫聲　3.隊伍在此找到菲蘭城的女書記留下的一封給菲蘭市長的信　4.如果隊伍中有流浪者，將會在此發現一大群人拖著一個女人向東走去，並發現北方的走道很光滑且帶有一些血跡　5.在此走道有一隻火焰蟲，打死牠可以找到一些財寶　6.隊伍發現足跡在此分開，一撥朝向東行，一撥朝向東南行，而女人是被拖著向東而行　7.隊伍聽到更近的地方有女人尖叫聲　8.隊伍中的流浪者發現女人的綁架者向東走去　9.隊伍聽到西北某處有女人尖叫聲　10.隊伍終於在此趕上綁架者，受害人果然是菲蘭城的女書記，隊伍立即與黑圈幫展開戰鬥，當隊伍勝利，書記偽稱某處有寶藏要隊伍護送她去那裏，事實上那是回知識之井區的傳送點　11.此地掉落一個錢包，裡面有一些財寶。流浪者會在此找到向東的足跡　12.如果書記在隊伍裏，當尖銳的聲音從東邊傳來，但她卻建議隊伍向西走　13.五名寒霜巨人和三名黑圈幫巫師在此爭論，如果隊伍躲起來偷聽，會聽到寒霜巨人抱怨他們的冰屋溶化掉了　14.走道在此被一堆垃圾擋住　15.如果書記在隊伍裏，她會叫你向西走　16.如果書記和隊伍一起，她會建議向北走，如果隊伍朝向其他方向，她會自行向北溜走　17.這裏是到知識之井的傳送門，也是書記的目的地。她道歉之後，立刻走進傳送門之中，如果隊伍跟上去，將會找到一些寶石與書記的紙條　18.這裏是冰河裂縫到舊維地格里城的出口，現在冰雪已溶開可以通行　19.一具屍體躺在這裏　20.隊伍在此附近遇到兩名黑圈幫巫師與領主，跟他們在一起的是魔王軍團士兵與巫師。戰鬥之後，其中一名戰士透露魔王軍團才是恐佈魔王原來的護衛。他們最近才被解凍，並加入黑圈幫，企圖打開雙子城堡　21.狂怒的寒霜巨人指控隊伍是溶化他們房屋的人，然後開始攻擊。這三個巨人還帶著九隻長毛象，戰鬥結束之後，還有一群黑圈幫和魔王軍團的人等著。打敗他們之後可



銀色七首之謎(四)

Lord Jean

以得到大批的財寶　22.回到知識之井的傳送點　23.進入寒霜巨人村的入口。



三、寒霜巨人村

這個村子裏滿是可怕的寒霜巨人，到處找尋使冰溶化的人出氣。黑圈幫已經在這裏傳播冰雪是隊伍溶化掉的謠言。只有巨人王肯聽解釋，隊伍必需經歷許多場血戰才能見得到巨人王。最後，隊伍還得對付黑圈幫的大批人馬。

1.巨人村入口，十名巨人在此守衛　2.隊伍在此被屋頂上投下的巨石所傷，除非「5」處的守衛被幹掉，不然每次經過都會受傷　3.這是一道栓住的門，必需撞門才能打開。門撞開之前，隊伍會一直受到巨石的攻擊　4.隊伍在此被十名巨人攻擊　5.十名巨人在此以巨石攻擊隊伍　6.隊伍看到一群守衛向南逃走　7.崗哨，由四隻長毛象守著　8.崗哨，由五名巨人與五隻長毛象守著　9.崗哨，由七名巨人與七隻長毛象守著　10.巨人王的住所，他是唯一會聽隊伍解釋的巨人。為了向巨人王表示善意。隊伍必須幫助他們打敗入侵的火巨人和黑圈幫軍隊。戰鬥時，寒霜巨人會幫助隊伍。勝利之後，巨人王會贈予隊伍「13」處的寶藏　11.進入西冰河裂縫的入口　12.巨人王寢室　13.巨人的財寶　14.長毛象獸欄，裏面有二十隻長毛象和一名巨人　15.一間用來餵火焰蟲的房間　16.裝滿火焰蟲食物的貯藏室　17.房間內有十隻火焰蟲，它們可以一口吞下隊員，得用長射程武器與法術在牠們靠近前消滅之　18.女人與小孩藏在這間房內，如果隊伍與她們交談，其中一名女人會帶隊伍去見巨人王　19.空的貯藏室　20.～22.全部是由八名巨人與八隻長毛象防守的崗哨　23.崗哨，由六名巨人和六隻長毛象看守　24.巨人的餐廳　25.巨人的廚房　26.餐具室　27.和巨人結盟的10隻白龍，小心牠們吐出的冷凍氣，隊伍與牠們戰鬥前得先施展抗凍術（Resist Cold）防止凍傷，再用火球術來殺死牠們　28.有著十名巨人和二十八隻戰狗的狗舍　29.巨人的起居室　30.五隻遠古白龍住在這裏，使用和「27」相同的戰略　31.白龍的藏寶處。





楚漢之爭 提示篇

如風

本遊戲並非十分的難，所以非常的適合初級玩者，在遊戲中，它的指令十分清楚（因為是用中文寫的），也很新穎，有些是以前所沒有的，所以玩起來十分的輕鬆。

遊戲一開始，當然是以陳勝的勢力最大，但是我們都讀過了歷史，也都知道西楚霸王項羽是最先稱霸的，且最後將他消滅的韓信，原先也是他的部下。所以一開始選項梁（項羽的叔父），才是明智之舉。

開始時，項梁只有一塊屬地，所以可派些部下到無人郡去，一方面可以減少支出，一方面又可以截斷吳芮的後路，但是鐘離昧一定要留下來，因為韓信將會投靠他。

剛開始，沒有必要去跟別郡打仗（未必會贏，贏了也沒有什麼好處），只要去開墾土地（讓項羽去較好），訓練士兵（讓項羽或韓信去較好）和徵兵，還有每當十二月時，去安民一次，這樣等到兵甲已足（尤其是金錢一定要夠，因為運用策略需要錢），就可出征了。

要出兵時，只要讓項羽和韓信兩位將領出征就夠了，因為他們一個有著萬夫莫敵的勇，另一個擁有巧取天的智。項羽一下子便可把三萬敵軍徹底的消滅，而韓信卻能將敵軍連人帶馬的全部生擒。所以只要這兩個人出征，要擁有天下，不過是時間的問題罷了。

因為在此遊戲中，所重視的是智將，並非勇將，每個將軍最好都有運用策略的能力。而策略中最好的是招降、伏擊、擒將，必要時也可以用刦寨，其餘的不用也罷。在遊戲中如果不是選項梁的話，最好能掌握住運用策略的能將，否則要擁有天下並非是一件容易的事。

忠誠度在本遊戲中並不重要（因為沒有指令能將敵將招降），所以打勝仗之後只要是能夠招降的將領就招降，不能招降的將領，先看他的能力如何再作決定，能力高的將領就流放他，而能力低的將領就地正法。

在奪得土地之後，可把自己能幹的將領全部調到前線去，且連成一條防線，而後方只要由那些無名小卒去守就好了。當兵士不足時就要好好利用山來作防護（因為山不可通行），如在山口駐守重兵，這樣就可以防止因防線太長而導致兵力不足的現象發生。但要小心，不能讓防線出現缺口，否則後遺症可就大了。

說實在的，本遊戲少了一些不應該少的指令，



但它總是第一個中文的戰略遊戲。國人自製的遊戲，目前正值成長階段，我們應該要支持它，以期有更好的遊戲出爐。

姓名	智	信	仁	勇	嚴	策略							
						招降	火燒	刧寨	燒糧	困兵	圍攻	伏擊	擒將
梅 鋗	43	76	31	83	84								
劉 東	35	78	29	76	82								
蔡 粲	38	54	27	82	78								
鄭 舜	65	66	84	29	33					V	V		
劉 仲	67	82	84	37	27					V	V		
宋 襄	66	63	88	33	34					V	V		
項 襄	41	64	33	62	83								
項 佗	41	65	32	79	72								
劉 伯	56	79	84	36	38								
張 良	99	66	66	65	90	V	V	V	V	V	V	V	V
施 雄	20	86	31	20	21								
靳 歙	39	89	27	75	82								
范 增	98	72	50	48	95	V	V	V	V	V	V	V	V
項 它	38	68	27	71	78								
魏 聰	57	87	80	22	21								
蔡 賜	66	54	50	22	63					V	V		
馮無擇	37	55	26	82	70								
尹 輅	47	60	26	76	84								
陳 吾	36	60	31	79	78								
莊 膺	69	69	63	28	54					V	V		
陳 嬰	67	76	63	29	59					V	V		
韓 信	97	76	62	99	100	V	V	V	V	V	V	V	V
伍 徐	45	76	25	69	76								
鄧 說	45	73	25	62	83								
宋 留	32	82	31	21	30								
章 邯	86	92	77	95	99		V	V	V	V	V	V	
章 平	49	71	30	83	75								
李 由	37	62	34	74	84								
始 成	51	57	87	33	37								
董 翳	36	53	28	71	71								
范 國	34	60	34	27	34								
項 梁	82	65	53	80	61			V	V	V	V	V	
龍 且	88	76	40	96	93	V		V				V	
鐘離昧	61	67	41	94	93						V		
項 羽	63	53	38	100	100	V		V				V	
謝 明	56	56	90	40	56								
柯 祥	91	50	50	38	58	V		V				V	V

姓名	智	信	仁	勇	嚴	策略							
						招降	火燒	刧寨	燒糧	困兵	圍攻	伏擊	擒將
桓楚	55	64	39	91	82								
項莊	52	61	35	88	84								
項伯	66	82	64	31	56					V	V		
項聲	44	58	31	82	75								
曹咎	40	73	25	66	79								
宋義	74	68	62	20	57					V	V	V	
董公	64	53	85	33	39						V		
梁洲	47	82	31	84	82								
鄧疑	55	50	47	36	67								
鄭昌	64	54	83	25	24						V		
陳勝	61	54	42	86	90						V		
吳廣	43	80	31	78	70								
葛嬰	41	67	34	79	73								
鄧宗	40	58	29	62	82								
孔鮒	64	68	94	21	23						V		
蔡賜	66	54	50	22	63					V	V		
胡武	33	79	32	29	23								
莊賈	30	70	23	27	27								
朱房	20	67	28	22	29								
武畔	29	53	20	32	24								
李歸	48	81	33	71	76								
周文	35	80	34	67	72								
張賀	43	51	31	78	82								
田臧	41	59	25	76	83								
陳恢	77	66	49	32	62				V	V	V	V	
楊觭	68	57	89	32	30					V	V		
林種	90	88	84	76	76	V		V		V			V
陳明	82	62	40	80	80	V		V					V
于璟	58	54	41	85	82								
焦安	65	51	89	35	33					V	V		
車轅	52	66	85	35	27								
吳芮	88	84	94	42	66								
英布	44	61	37	99	96		V	V	V	V	V	V	
魏咎	68	58	84	20	27					V	V		
柏直	77	56	33	88	74				V	V	V	V	
周市	47	86	28	61	81								
魏豹	63	51	93	34	30						V		
洪飛	61	61	39	93	93						V		
陳冠	68	69	80	31	36					V	V		
朱為	55	82	81	35	20								
林愫	36	63	34	62	73								

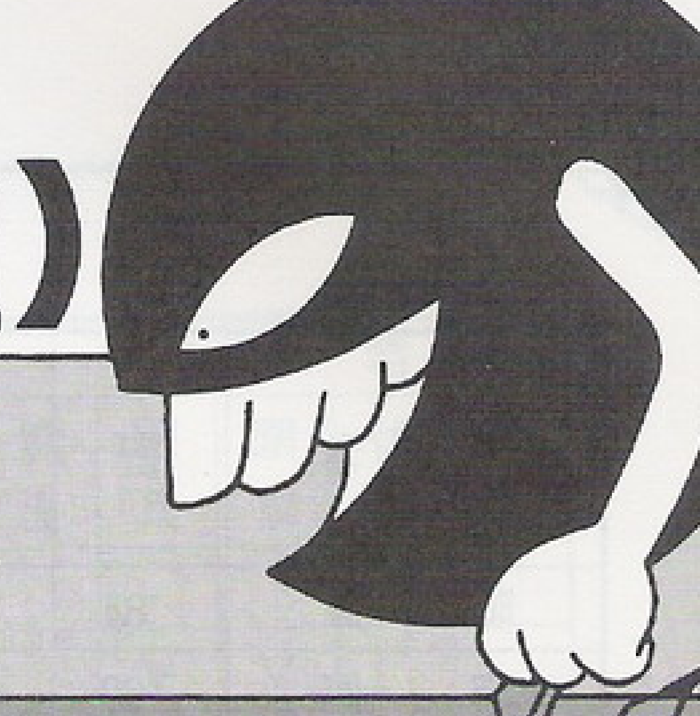
姓名	智	信	仁	勇	嚴	策							略
						招降	火燒	劫寨	燒糧	困兵	圍攻	伏擊	擒將
林鑫	58	56	93	38	39								
范威	69	72	46	31	61					V	V		
丁庶	54	56	88	37	23								
韓廣	38	76	27	78	79								
臧荼	49	52	32	61	82								
谷亦	80	54	63	31	42			V	V	V	V	V	
吳煜	55	88	42	90	95								
潘沁	69	77	97	34	38					V	V		
左哲	66	60	56	22	68					V	V		
孫定	46	84	25	64	84								
官榮	83	59	62	36	58			V	V	V	V	V	
楊宗	53	66	80	32	25								
馮昌	55	59	40	82	91								
李信	39	91	31	64	82								
陳振	54	60	81	36	25								
司馬欣	78	70	49	25	67				V	V	V	V	
馮去疾	79	53	61	24	50				V	V	V	V	
趙成	51	77	85	25	21								
趙志	51	79	40	93	88								
馬弓	78	79	52	22	52				V	V	V	V	
秦嘉	42	52	90	44	49								
丁疾	43	84	27	83	79								
鄭布	39	75	33	78	78								
董牒	50	85	82	34	34								
朱雞石	40	59	34	71	80								
公孫慶	62	72	82	24	24						V		
劉邦	81	86	52	84	63			V	V	V	V	V	
曹參	91	72	61	83	87	V		V				V	
樊噲	69	80	47	98	98					V	V		
蕭何	95	73	85	58	61	V		V				V	
周勃	53	84	43	88	95								
夏侯嬰	39	79	34	77	83								
灌嬰	43	80	27	67	82								
盧綰	43	84	31	66	70								
曹無傷	47	71	31	70	70								
任敖	48	59	28	71	79								
呂臣	48	83	27	78	71								
召平	64	76	87	31	39						V		
楊大朗	91	80	92	54	78	V		V		V			V
周旋	85	72	74	66	68		V	V	V	V	V	V	
張遠	85	88	66	56	45		V	V	V	V	V	V	



姓名	智	信	仁	勇	嚴	策略							
						招降	火燒	劫寨	燒糧	困兵	圍攻	伏擊	擒將
陳　偉	84	67	52	58	63			V	V	V	V	V	
李　傳	62	76	82	34	38			V	V				
欒　嘉	62	73	89	20	33	V	V						
武　臣	41	73	27	63	71								
陳　餘	83	83	49	39	67			V	V	V	V	V	
張　耳	84	59	51	28	61			V	V	V	V	V	
張　敖	67	75	82	25	26					V	V		
邵　騷	46	52	34	66	75								
徐　公	76	72	58	31	57				V	V	V	V	
張　醫	44	66	33	81	70								
夏　說	63	87	83	26	35						V		
張　同	55	58	93	34	27								
王　離	56	62	40	87	90								
蘇　角	46	79	31	81	70								
涉　間	44	54	31	81	78								
嬴胡亥	33	53	31	24	31								
趙　高	88	53	34	77	69		V	V	V	V	V	V	
馮　劫	54	50	42	87	85								
李　斯	87	58	51	32	72		V	V	V	V	V	V	
閻　樂	40	81	31	71	75								
田　儋	47	58	26	84	77								
田　榮	37	82	32	66	83								
田　橫	46	60	33	83	72								
田　角	56	89	92	23	24								
田　間	45	67	30	63	78								
田　市	62	55	91	32	37						V		
田　假	64	75	80	28	20						V		
陳　澤	41	89	32	62	83								
李　艮	39	87	32	68	75								
申　陽	52	78	80	33	21								
羅　達	85	85	63	63	63		V	V	V	V	V	V	
鄧　鮫	68	84	47	34	57					V	V		
楊　熊	44	50	25	65	79								
賈　卷	91	63	73	45	78	V	V	V	V	V	V	V	
齊　韶	65	75	93	38	29					V	V		
葉　准	68	89	82	26	29					V	V		
彭　冼	42	65	25	77	77								
康　楙	51	66	81	39	35								
劉　忠	65	51	52	32	55					V	V		
魏　永	61	78	68	82	74						V		
黃　晉	81	68	63	52	51	V		V		V			

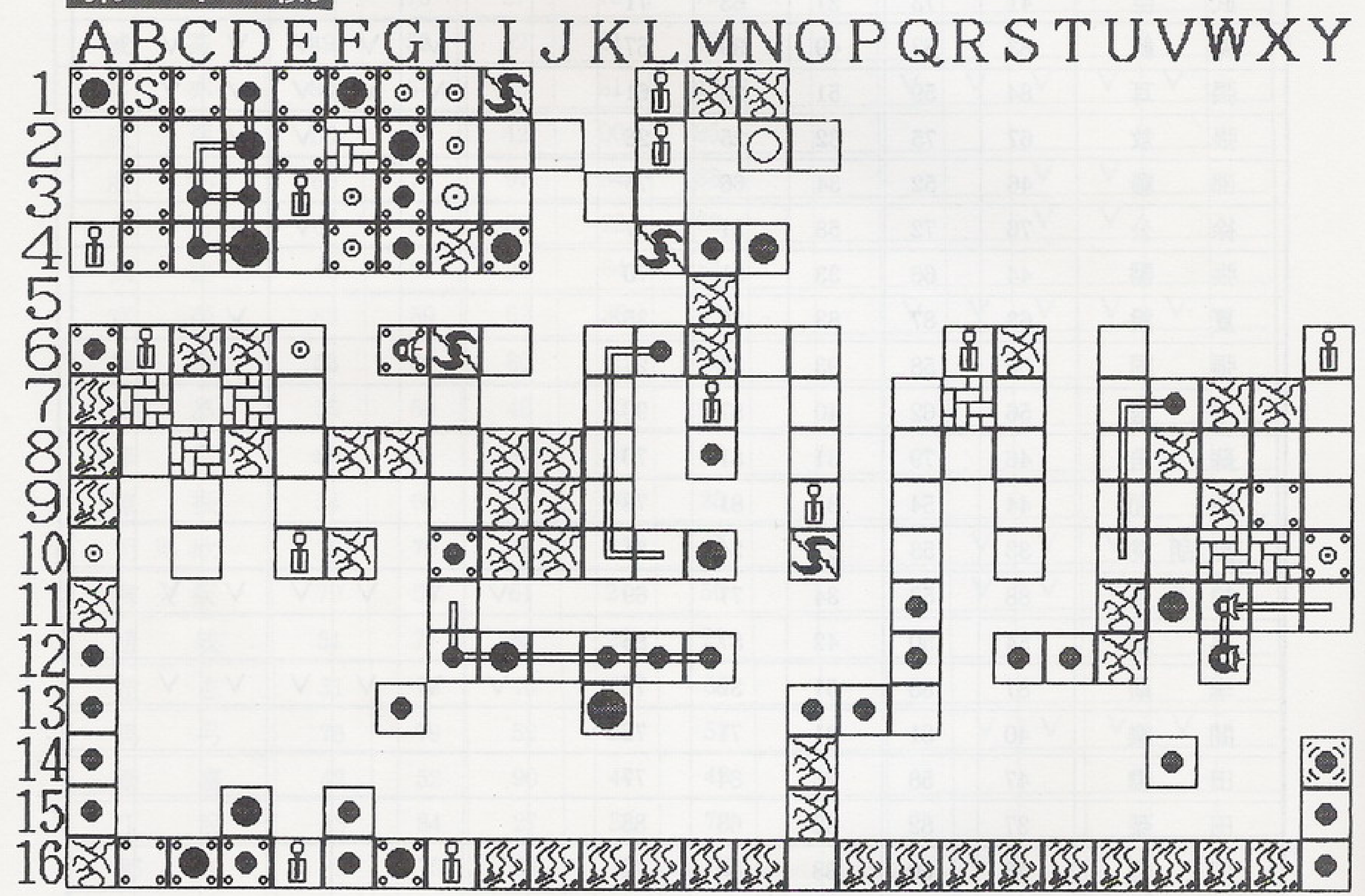


炸彈小子 過關路線(九)



/墮落寢室

第八十八關



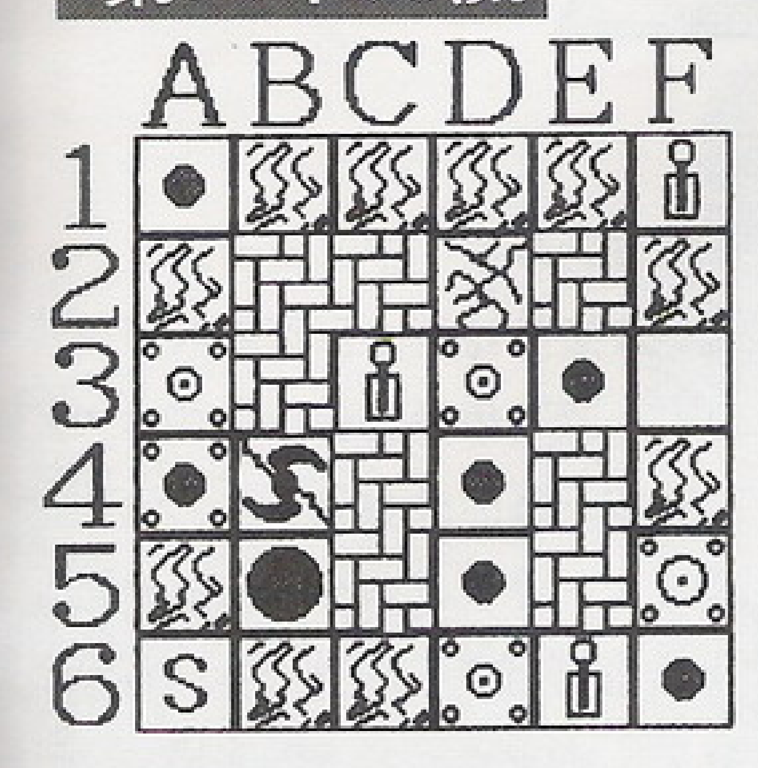
註：這一關是所有關卡中最大的一關，開關也特別多，而且有些開關扳動之後，從螢幕上的地圖根本看不出有什麼變化，須要嚐試多次之後才能知道每個開關的功用。但筆者經過多次嘗試，總是不能將左下角的炸彈除去，所以這一關的攻略並不完全，只寫出前半部及後半部的攻略方法，希望各位讀者能有人完成這一關的攻略。茲將以下方法中沒有提及的開關及傳送站說明其功能：　M7開關：M6變成普通磚　H6傳送站：傳送到H7，沒有用處

E16及H16的開關：F17變成小炸彈，普通磚或耐炸磚　Y6開關：V10變方軌道磚

方法：

把D2的中炸彈搬到C2，扳動A4的開關，C2的中炸彈便消失了，再扳動A4的開關，C2又回復成軌道磚，利用同樣的技巧，將D1的小炸彈搬到C2，扳動A4的開關兩次，將D3的小炸彈搬到C2，D4的大炸彈搬到D1，打開E3的開關，E1的地方出現傳送站，走進E1的傳送站，被傳送到H4，再走到I1的傳送站，被傳送到K3，扳動L2的開關兩次，趁機除掉大巡弋彈，再扳動L2的開關，N3出現易碎磚，扳動L1的開關，I3處變成耐炸磚及小炸彈，走到L4的傳送站，被傳送到I2，爆破I3的小炸彈之後，往上走到I1的傳送站，再被傳送到K3，由上方繞路走到M4，爆破M4的小炸彈，扳動O9的開關，A10處的地雷會消失，走到O10的傳送站，被傳送到M10，把L6的小炸彈搬到L10，H12的小炸彈搬到H11，I12的中炸彈搬到H12，爆破H10的小炸彈，再爆破L10的小炸彈，走到F8，E8的易碎磚上，等小巡弋彈走到上面時趕快去扳動E10的開關，然後站在F10和D8的易碎磚上避過小巡弋彈，走到B6扳動開關，在Q6處出現易碎磚，爆破A6的小炸彈，向下走，爆破A15的小炸彈，……走到Y16，當Y14的變化彈變成大炸彈時爆破Y16的小炸彈，走到R6扳動開關，在R12處出現小炸彈，爆破T12的小炸彈，爆破V7的小炸彈，把W11的小型音控炸彈搬到Y11，爆破它，向左逃離。

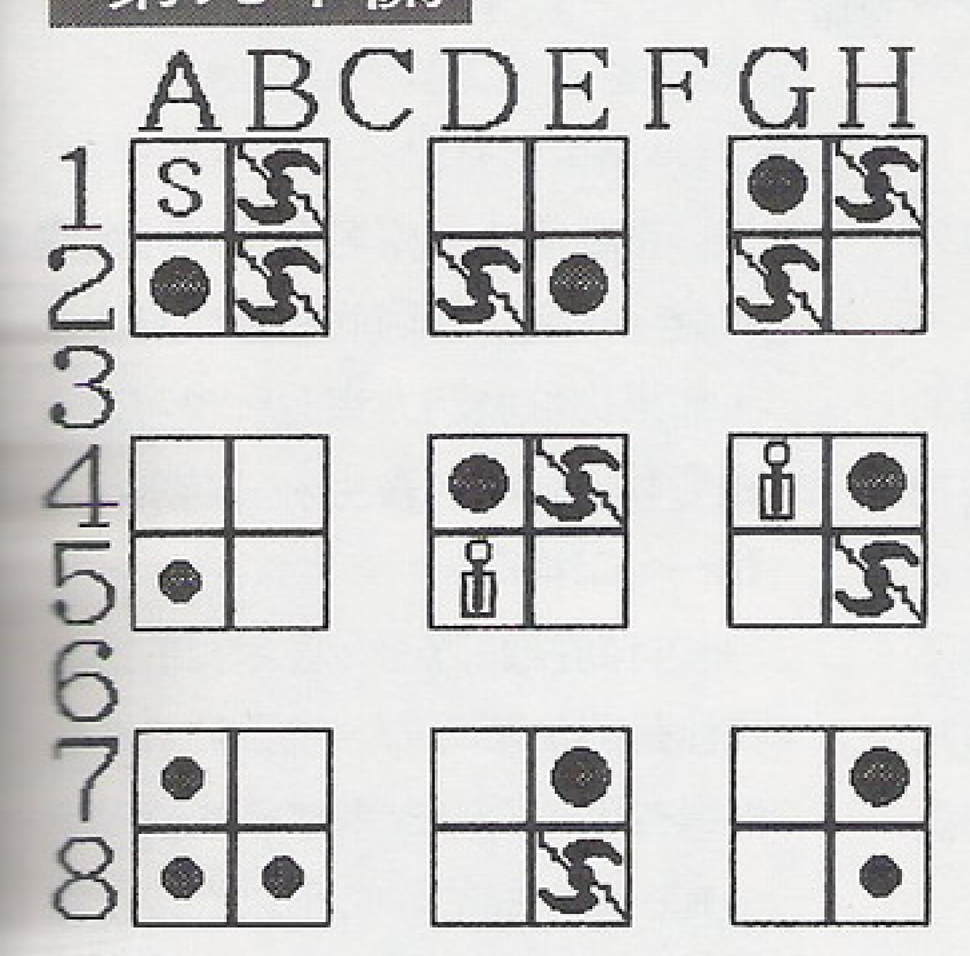
第八十九關



說明：

爆破 A4 的小炸彈，向下逃離，往上走到 F1 扳動，D1 的地方變成易碎磚，爆破 E3 的小炸彈，爆破 D4 的小炸彈，扳動 C3 的開關，E3 處出現易碎磚，扳動 F1 的開關，D1 處還原成冰磚，爆破 A1 的小炸彈，向下走，爆破 F6 的小炸彈，扳動 E6 的開關 ，B6 的地方出現易碎磚，爆破 B5 的大炸彈，向上逃進 B4 的傳送站，被傳送至 F5，過關。

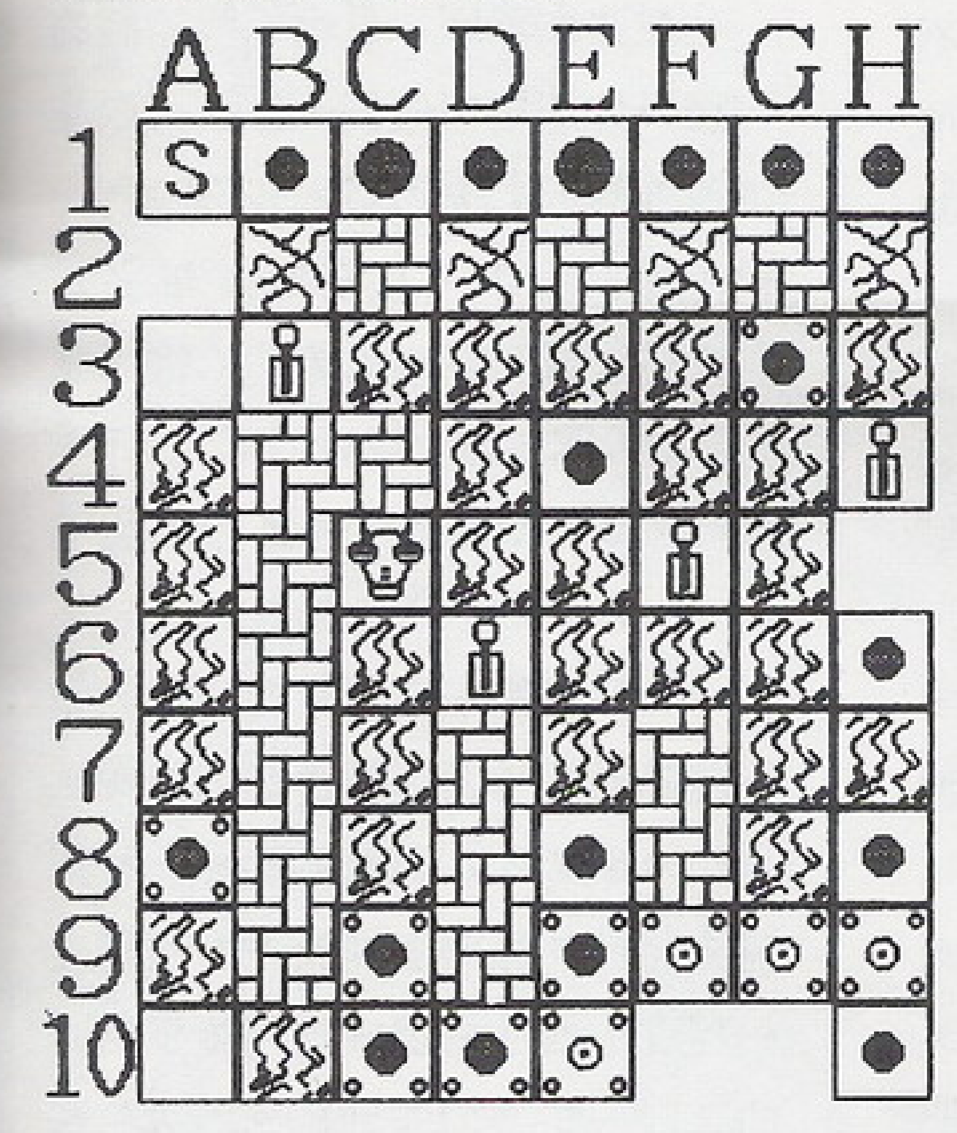
第九十關



說明：

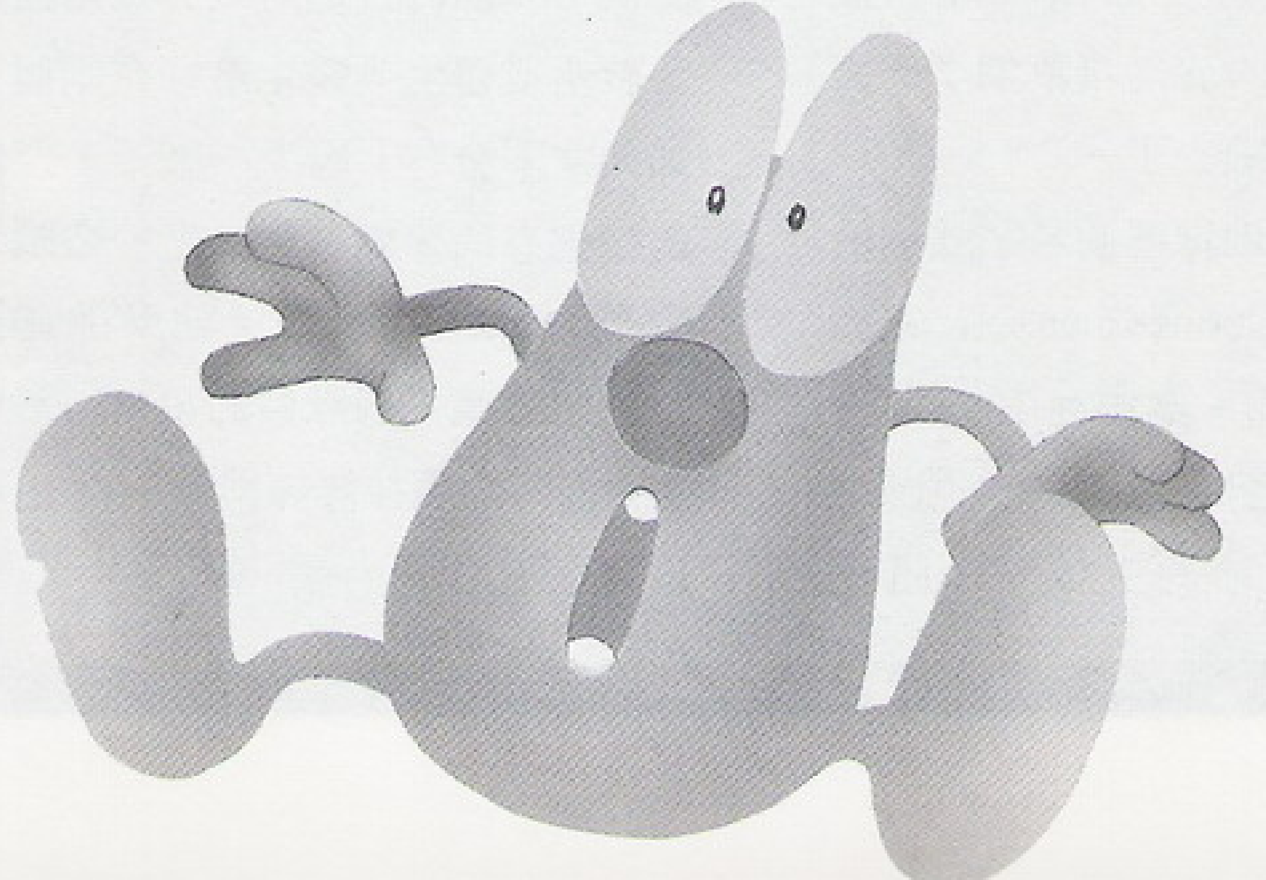
走進 B1 的傳送站，被傳送到 G1，再走進 G2 的傳送站，被傳送到 E2，爆破 E2 的中炸彈，向左逃進 D2 的傳送站，被傳送到 D4，扳動 D5 的開關，A6 的地方出現一塊冰磚，爆破 D4 的中炸彈，走進 E4 的傳送站，被傳送到 H2，再走到 H1 的傳送站，被傳送到 H4，打開 G4 的開關，在 C8 處出現冰磚，走進 H5 的傳送站，被傳送到 A8，再到 E8 的傳送站，被傳送到 A1，再走進 B1 的傳送站，被傳送到 G1，爆破 G1 的中炸彈，向右逃進 H1 的傳送站，被傳送到 H4，爆破 H4 的中炸彈，向下逃進傳送站，被傳送到 A8，依序爆破 A5，B8 的小炸彈及 E7 的中炸彈，逃進 E8 的傳送站，被傳送到 A1，爆破 A2 的中炸彈，向右逃進 B2 的傳送站，被傳送到 H8，爆破 H8 的小炸彈，向左逃走，過關。

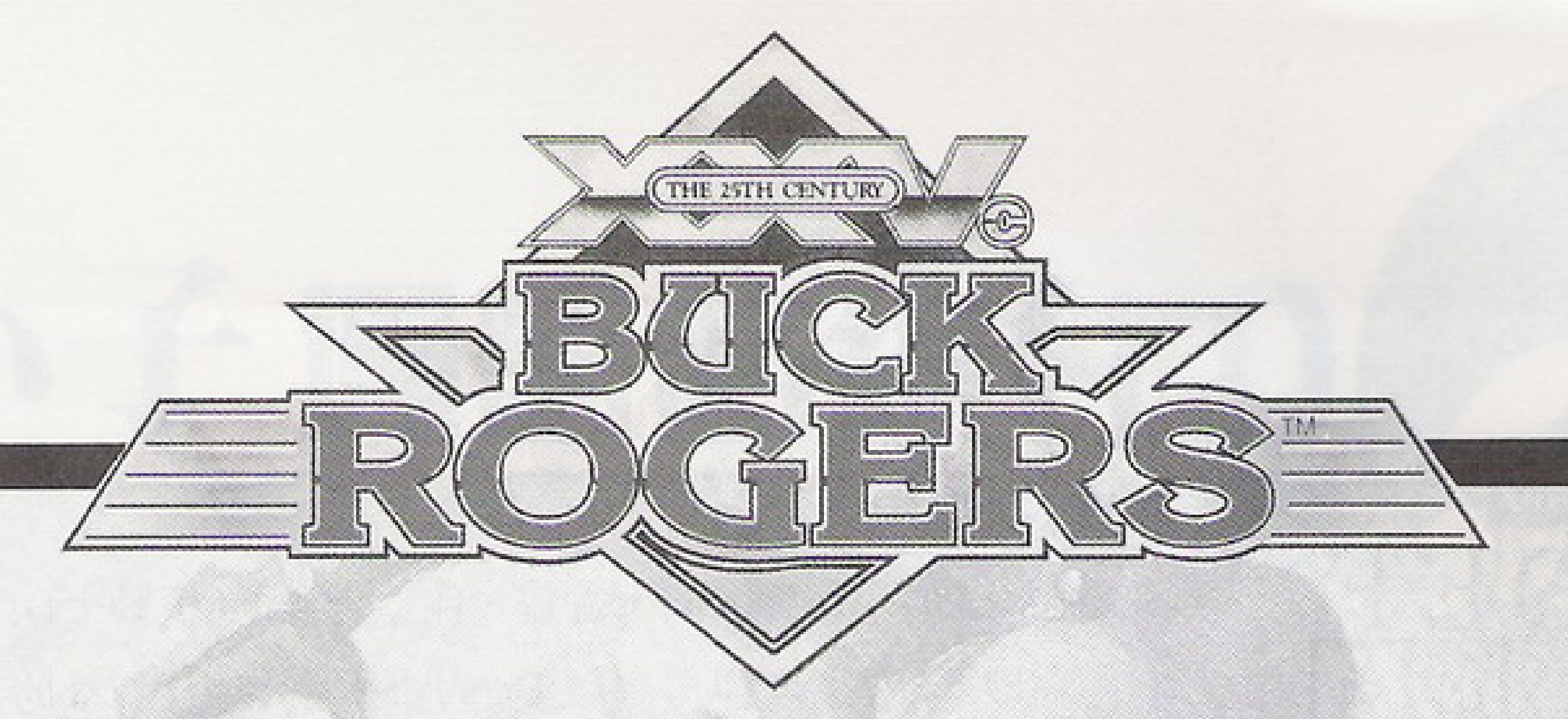
第九十一關



說明：

扳動 B3 的開關，B2 的地方會出現易碎磚，依序爆破 A8，C10，E9 的小炸彈，循原路走到 B1，D1，到 D6 扳動開關，D2 的地方又出現易碎磚，依序爆破 H8，H6 的小炸彈，經 D1，F1，走到 F5 扳動開關，F2 的地方出現易碎磚，到 C5 開動紅色爆破車 ，走到 G9 除掉小地雷，爆破 H10 及 G3 的小炸彈，向左走，扳動 B3 的開關，經過 H1 走到 H4 扳動開關，H2 的地方又出現易碎磚，爆破 E4 的小炸彈，走回 B1，爆破 B1 的小炸彈，向左逃離，過關。





我玩 拯救地球

/Y. M. J.

當兵當了一年多，別的沒有學到，就是一股懶勁越來越根深蒂固，再加上時間實在不多，使我實在提不起勁，也花不起時間去玩任何一個 RPG。**創世紀VI**我是淺嘗即止，**巫術VI**略試一下，其餘的休假時間，就全花在純粹是「痛快淋漓」的大型電玩和 MEGA DRIVE、PC ENGINE 上了，就一個當兵的人來說，這也是沒法子的事。

玩了好一陣子的射擊遊戲之後，心裡越來越空虛，想找個最近才出的 RPG 來「用力」拼一下，複習複習一些玩 RPG 的要訣，也試試自已的功力退了幾成。

掃瞄一下最近的 RPG，**巫術VI**太賤，拒玩；我所期待的**青色枷的詛咒**續篇「Eyes of Beholder」還沒出，只好挑難度一向不高的 SSI系列了，恰好有個 SF 版的 AD&D 系列 RPG——**拯救地球**，換個口味也不錯，於是草草創了一支隊伍便上路冒險去了。

其實拯救地球這個名字並不恰當，依原文「Countdown to doomsday」來翻，應該是「向末日倒數計時」才對，這個名字也隱約表明了這個故事的主幹——阻止 RAM 使用「末日武器」毀滅他們的頭號敵人 NEO。

雖然如此，遊戲倒還蠻不錯的，雖然才玩了一天半，已經快要把第 2 個任務解決掉了。所以我決定在我的攻略完成之前，先將一些不吐不快的心得告訴大家，希望能幫助一些仍在苦苦掙扎的有志之士儘快渡過難關。

25世紀系列是 AD&D 系列的 SF 版本，雖然結構上是換湯不換藥，但在武器裝備和進行方式上仍有一些更動之處，為了避免有人不能適應，在此也針對一些注意事項加以介紹，希望能對各位有所幫助，玩得更順利、更痛快。

(1)人物

怎樣的組隊方式才理想？光看說明書可能會不知如何是好，以下是一些中肯的建議。

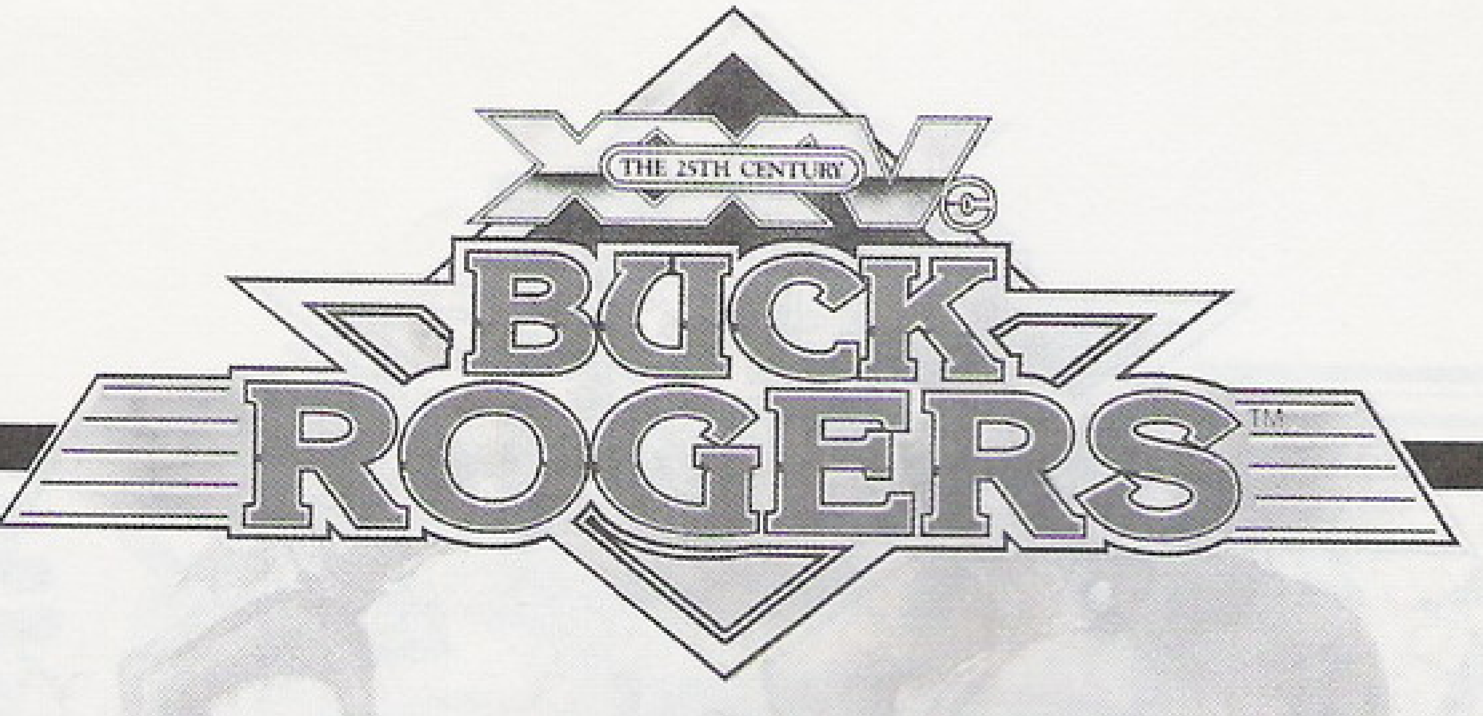
飛行員、醫生和工程師都要有一個，其餘的三個可以分配給盜賊、戰士或醫生。醫生最好有兩個，如此才不會有「醫生一躺下，全隊難療傷」的慘劇發生，至於盜賊，戰鬥力 SO-SO 而已，如果你有把握可以把某一個隊員的開鎖和解除安全裝置兩項技能練得很高，也可以完全不用賊。

兩名戰士、兩名醫生、一名飛行員、一名工程師的組合較易上手，如果你怕戰鬥力太弱，也可改為三名戰士、一名醫生、一名飛行員和一名工程師。

有關技能方面，各隊員的專業技能是非加不可的，戰士的領導統禦很有用，在有友軍參戰的情況下領導統禦強的隊員可以直接指揮數名友軍的人物（會在戰鬥一開始就顯示出來），技能越高的隊員一次能指揮的友軍就越多。

這些友軍原本是由電腦控制的，如果你能指揮他們，你就可以集中更強的火力去消滅那些你認為比較危險的對手，甚至叫友軍去當「肉盾」或引開敵人等。（很卑鄙，不過為了打贏也只有不擇手段了）戰術、注意力等技巧也是非加強不可。

醫生必需學習所有的療傷技能，越高越好，尤其是要學習治療重傷和治療危急傷害這兩種技能，都需先將前一種醫療技能先加強至某一程度，要注意這一點。治療中毒的技能一定要加強到10～15點左右，以後才不會天天被中毒煩死，治療昏竭及麻痺在一開始比較用不到，可以先不忙著加強。





飛行員，唔，駕駛火箭的技能自是非學不可，至於什麼駕駛噴射車輛啦，一時也還用不到，可以先不管。數學最好先加到一定程度，再學程式設計和天文學，以後漸次加強程式設計和導航的技能（需有一定程度的星球科學技能），操作掃瞄器的技能最好也學一學。

工程師當然是加強各種修理的技能啦。這些技能是用來應急的，尤其是核能引擎維護的技能務必加強，以後在太空戰時若亂加引擎推力搞得引擎受損才有得修。

還有，找一個盜賊或戰士加強開鎖、破解保安系統、扒竊、潛行的技能，前兩項尤其重要，否則日後你可能會被困在某些地方動彈不得。以上是各種隊員需加強的技能，除此之外，無重力狀態行動能力的技能每一個隊員都要盡力加強，如此在日後的任務中才不會攻擊百發不中。

與動物交朋友和恐嚇的技能可以找個人練一練，爆破找一個戰士稍微練一下，以後用爆破包的機會可是多得很的。

緊急救護的技能可以多找幾個人學，如此萬一有人在戰鬥中進入了瀕死（Dying）狀態，才不用把唯一會此技能的隊員從前線拉回來為他包紮，最好是每個人都會，你倒了我醫，我倒了他醫，多感人啊！（玩得有點啊噠了）。

武器維修的技能最好學一下，雖然我還不知道有何用途（我的所有武器迄今尚未壞過），還是「罔學」一下吧！

最後補充一點，戰士在選擇加強的武器技能時，其中一個可以選針槍，其餘的就選雷射步槍或火箭槍好了。這兩種武器是最常用，也是最好用的。

(2)戰鬥＆練功

戰鬥與練功是AD&D系列RPG中的重點，只要仗打得好，要生存與練功自然簡單得多。在拯救地球中，戰鬥主要有下列幾個重點：

①武器：每個隊員不論職別，最好都攜有三類武器，第一類，爆炸性武器（火箭槍，火箭步槍等），第二類，貫穿性武器（雷射手槍，雷射步槍），第三類，榴彈。

前兩種武器最好各有一支，再配合2～3支短針槍、一支榴彈發射器和日後可拿到的火箭筒即可縱橫全場，至於什麼微波槍、火焰槍，還是少用為妙，因為所有的武器就屬雷射槍、火箭槍和短針槍這三種射程最長，攻擊時不但可實施且戰且退打法，必要時尚可來次「大行軍」，面對遲緩或射程短的敵人時最為有效，射程長的武器也利於隨時集中火力攻擊單一敵人。

其中，火箭槍和火箭步槍可用於對付人類型敵人，普通的生物兵器和防衛機械人，效果都不錯；雷射則用來對付火箭槍「轟」不動的敵手：巨蛇，重型防衛機械人等。短針槍用來對付機械型的重裝甲機械人最有用（包括連雷射都打不穿的）。

以上這三種武器，可以包辦所有AC在1以上的敵人，AC在－2以下的就只有靠火箭筒和手榴彈了，或者拿支雷射劍打扮一下神劍英雄，看看能不能刮下它一層皮。哦，願上帝與你同在！

戰鬥時的運用準則是：一開始全部的人可以都拿火箭槍，其中1～2人可以拿短針槍，一旦有火箭槍打不動的敵人出現，拿火箭槍的隊員立刻換上雷射槍繼續作戰，至於榴彈，沒有榴彈發射器的隊員可以隨時準備（Ready）某一種榴彈，只要解除目前使用的武器就可以用手投擲榴彈攻擊。

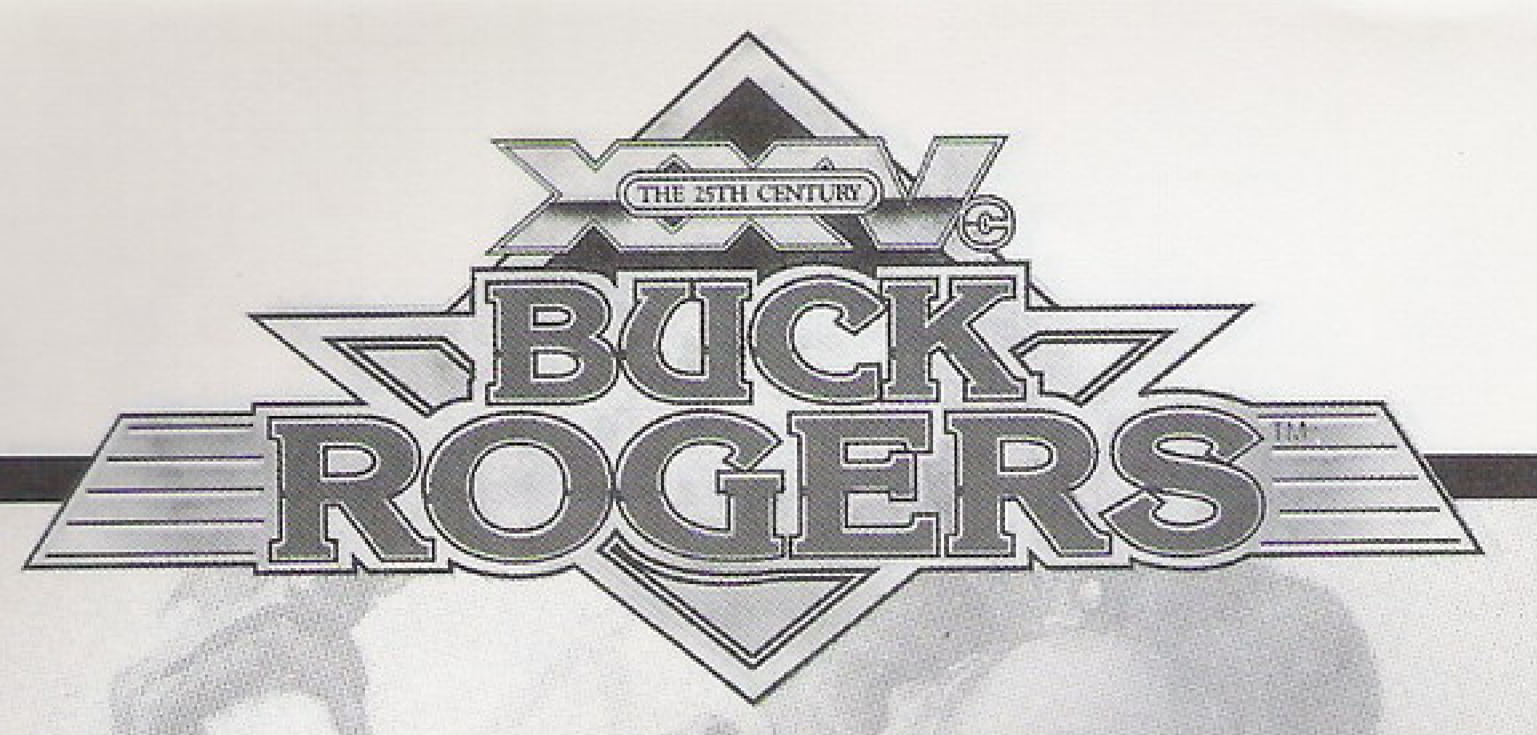
若有榴彈發射器，將它準備上手，就可以把榴彈擲到很遠的地方攻擊。麻痺彈可以麻痺敵人，手榴彈範圍頗廣，效用也很確實，火箭筒範圍比榴彈更廣，使用時要小心別炸到自己人（不幸的是，這不太容易避免）。

由於敵人常混合出現，因此你也可以要某些隊員專用雷射槍，一看見火箭槍打不動的立刻猛轟，要注意的是，雷射對一般生物所造成的傷害較小。

有個值得一提的有趣現象，那就是手槍級（Pistol）的武器威力較步槍級（Rifle）弱，但是一次可打出的發數似乎較多（最多可達5發），在使用自動戰鬥（Quick）時，電腦會自動挑選手槍而非步槍來使用，不知道其中有何關連。

此外，使用自動戰鬥時攻擊的命中率似乎也較平常時高，而且每一場戰鬥開始時所有隊員都會回到手動控制狀態，所以在敵人只剩2～3名時大可使用自動戰鬥，省時又省力。

②戰略：在AD&D的戰鬥中有一個準則，那就是：H.P 1點的敵人和H.P全滿的敵人能造成同樣的傷害。所以幹掉一個敵人就少一次被擊中的機會。

所以戰鬥要則各位應該知道了吧？那就是「集中火力，幹掉一個算一個」。而這「一個」還有以下的建議：

Ⅰ、攻擊力特別強，或是能做特殊攻擊者。

Ⅱ、皮特別厚者（集中雷射的火力消滅之，因為它較難解決，所以最好先幹掉再說）。

Ⅲ、特別接近者。

Ⅳ、已負傷者。

在面對某些能做大範圍攻擊的敵人（如 RAM的火箭機械人），盡可能散開並遠離，然後用遠程武器攻擊之（雷射射程可達整個戰場，火箭槍可打到16格以上，惟短針槍射程較短），但距離越遠越不易命中，要怎樣配合，就看你的手段了。

在與人類型敵人（海盜和戰鬥變種人）交戰後多可撿到榴彈，因此該用的時候就把榴彈丟出去，不要太節省。麻痺彈是最有用的了，可惜命中率實在不高，手榴彈則不易撿到，還是到某個小行星帶太空站的武器店去買個痛快吧！保證你炸得爽歪歪。

大體上來說，只要實力差不多，拯救地球中並沒有什麼太難的戰役，比較麻煩的就是一些包圍戰（四面八方都有敵人），先幹掉一邊的敵手就 O.K 了。

再來，談到練功。以我一天半練到第 5 級的速度，我想這個遊戲實在不能算難練功，只要找對對象就可以了。

最好的練功對象是金星上的酸液蛙和火星上的穿山甲，這兩種敵人的 AC 都只有 4，生命力也不強，只要用火箭槍拼命濫炸就可迅速消滅，幹掉一群可得到 7 百～8 百多點的經驗，最多打個十幾場就可昇級，一開始每打兩三場就可昇級，可算是最佳練功對象。

一旦受傷還可回船使用藥品醫治全隊，因此最初的隊伍（執行第2個任務時）可以到金星專宰酸液蛙，雖然對方會吐酸液攻擊，但是藥品用完後可立刻回地球補充，比較方便。

為了日後太空旅行時補給燃料及彈藥方便，最初你可以先打下 4～6 艘敵方的偵察艦，如此就有足夠的經費可以用上好一陣子。切記，是偵察艦（Scout Ship），千萬別找中型戰艦（Medium Battle Ship）或重型戰艦（Heavy Battle Ship）的碴，遇到偵察艦以外的船先逃再說，你打不過的！

如果遇到偵察艦，首先選擇攻擊。第一回合先指定由誰駕駛（Command），其他人選 Quit 即可（這只有在第一次遭遇戰鬥時才要做）。第 2 回合在輪到駕駛員時選擇「接近」（Close），第 3 回合即可開始輪番砲擊。其中駕駛員必須選擇「指定目標」（Target）指令並選定「引擎」（Engine），如此他就可以用 K-CANNON 和飛彈射擊敵艦引擎，只要命中兩次就可使對方引擎全毀動彈不得。

接下來，選擇「接近」指令，如此再下一回合就會有「登艦」（Board）這個指令出現，選擇此指令便可攻入敵艦內。在連接的通道裡先打上一仗，接著從房間中央的樓梯往上爬，出去就是艦橋了，再打上一仗，打完後走到某一端的控制台前即可攻佔這艘船。

攻佔一艘船所賺到的錢要比把它打成廢鐵要多得多，所以儘可能不要把船殼（Hull）打到零，否則敵艦就完蛋了，還有什麼好攻佔的。

以上是攻佔敵艦賺錢的方法，可是攻佔敵艦賺的錢只能用在船身上，自己隊伍的開銷怎麼辦呢？沒關係，打敵人就有啊！

一支隊伍的裝備幾乎可說是從無到有的。在歷經幾場戰鬥後，你就可以收集到火箭手槍、步槍、Smart 護甲、Heavy Body 護甲等。人手一件（支）後，你就可以把多餘的帶走，拿到裝備店去變賣，加上打敗敵人後搜到的錢財，就是隊伍的收入了。

你必須用這筆錢購置各種裝備，為武器添滿彈藥，應付在酒吧和餐廳的開銷等等。

在最初的戰鬥中，你可以多打幾場仗，多撿些 Smart 護甲和雷射槍，當你到 Salvation 太空站時就可以添滿各隊員的彈藥並添購一些其他的武器，否則第一個任務是有進無出的，要是在裡面用盡了彈藥，可是找不到地方補充的。

在第 2 個任務可以撿到大批 Heavy Body 護甲和火箭手槍、步槍，多撿一些，帶回去賣保證大發利市。重覆攻佔敵艦的步驟，順便帶些武器回去賣，一切就 O.K 了。

以上是20小時以來我的一些心得，各位覺得如何呢？NEO 又在頻頻催我上路了，各位未來的太空英雄，上路啦！宇宙與傳奇在等著我們！



快樂潛水侠完全攻略

Bill Lin

〈英國·倫敦訊〉 〈April 4, 1927〉

著名的潛水侠Howard Kelp乘著英國潛水公會之輪船至廣大的太平洋，行駛了七七四十九天，到了艾斯曼羅達號正上方300英呎的海面上，Howard Kelp被母船的起重機投入艾斯曼羅達號，展開一場驚天動地的尋寶探險。

〈英國·倫敦訊〉 〈April 9, 1927〉

潛在海中的Howard Kelp已五天未出來，生死不明，大批人員潛入海中，找尋Howard Kelp的蹤跡。

〈英國·倫敦訊〉 〈April 15, 1927〉

Howard Kelp宣告失蹤，艾斯曼羅達號也成為一個謎。

〈軟體世界訊〉 〈October 5, 1990〉

高雄的Mr.Lin擁有一百年前艾斯曼羅達號的尋寶圖，其為Mr.Lin的祖傳之寶。他目前正在學習蛙式、蝶式、仰式、狗爬式……等泳式，以及潛水工夫，希望能找到此批寶藏，來解救臺灣受伊拉克影響的經濟。

〈軟體世界訊〉 〈March 1991〉

Mr.Lin自從四個月前從太平洋獲得艾斯曼羅達商船的大批黃金後，在今天上午十點於軟體世界公司門口舉行記者會中，Mr.Lin發表他在水裡長達二天之久的冒險經過情形，且說明每個房間中，可愛的黃金藏身處，以及各種水中生物的位置。Mr.Lin用他那聰穎過人的頭腦，千辛萬苦的獲得三百塊黃金。軟體世界獨家獲得Mr.Lin的冒險地圖，和完整的冒險經過情形。以下為本社之獨家報導。





攻略技巧：

(1)掌握時間，一分一秒都不能出錯。

(2)切勿被漩渦捲入，以免迷失方向及浪費氧氣。

(3)運用水中生物規律的行動，有助於你獲得黃金。

(4)改變後的房間，只要離開後再回來，則一切的東西立即恢復原狀。

(5)不要過於急躁，以免後果不堪設想。

(6)注意所需的鑰匙，以免要開門沒有鑰匙用。

(7)把握聰明之魚的數目。

(8)小心水中生物的攻擊。

(9)有些生物可以踏上去喲！

攻略：

Mr. Lin在太平洋中間的「平」地跳入海中，下降約一萬公尺後，抵達艾斯曼羅達號。

80號房間：拿取圓形橘色及三角椎橘色兩把鑰匙，然後跳上木箱拿取第一塊黃金，小心巨蟹及海膽之攻擊，然後進入87號房間。

87號房間：不要衝得太快。先拿取最先看到的黃金，然後趁水母呼吸新鮮空氣時，拿走黃金，再跳至對面拿取黃金，共3塊。回到80號房間，走向72號房間。

72號房間：趁水母不注意，拿取黃金十塊。到80號房間，走向86號房間。

86號房間：到保險箱上拿三塊黃金，走到79號房間。

79號房間：走向85號房間。（若想要到72號房間，可以搭免費巴士黃貂魚，切勿施放聰明的小魚。）

85號房間：一進門後，趕快跳到油桶上，小心海膽，最好把牠困在油桶中。拿起牆角的綠色方塊鑰匙。到91號房間。

91號房間：推開一排地板，走向95號房間。（切勿堵住門，以免不能通過，除非走向85號房間，轉頭回來再試一次。）

95號房間：跳至洞中，拿取黃金20塊，然後利用踏板離開。走到92號房間。

92號房間：拿黃金5塊，回到95號房間，再到97號房間。

97號房間：拿取兩張桌子上的黃金各一塊。走向99號房間。

99號房間：推中排的三塊地板，至中間的海葵旁，跳起來推最上層的地板（第二塊切勿移動），小心的蓋住海葵，走過去拿15塊黃金，然後跳至第一塊地板，移動第二塊地板至海膽處，然後跳上地板，向門的方向奮力一跳，即可過關。然後至97號房間，走向100號房間。

100號房間：把保險箱移至98號房間的門上海膽陰影處，也就是看不到海膽的陰影。去拿5塊黃金（底下的台車是控制海膽的機關），然後到98號房間。

98號房間：拿了黃金5塊後，馬上跳出來，否則你會被困於其中動彈不得。走向96號房間。

96號房間：馬上通過至93號房間，不然會被水母吃掉。

93號房間：跳下來拿黃金5塊，小心巨蟹的攻擊。到88號房間。

88號房間：拿椅子上的2塊黃金，然後小心通過台階，注意章魚及巨蟹。到82號房間。

82號房間：小心電鰻攻擊，到75號房間。

75號房間：到箱子上拿取5塊黃金，切勿推開底下的木箱，不然會有可怕的東西攻擊你。走至66號房間。

66號房間：小心水母，一步一步穩穩的跳，不然一不小心……。走到58號房間。

58號房間：先到67號房間，然後回58號房間，馬上拿黃金5塊，要掌握好時間。走向67號房間。



67號房間：一直衝，到對面拿取黃金５塊，馬上到76號房間，因為海膽會跟蹤你。

76號房間：拿黃金10塊，到68號房間。

68號房間：小心吃人魚，在這裡有很多氧氣桶，趕快補充氧氣吧！到59號房間。

59號房間：此房間產生極大的漩渦，最好一進來馬上跳在箱子上或水母上（開玩笑！那不就死了嗎？其實不然，而且還是免費的空中巴士！），只要你跳到那裡，牠就跟到那裡。跳到31號房間門口，等海膽困於箱中，就用走的下來，到52號房間。

52號房間：走到有踏板的木箱處，推踏板使它落下，壓到木箱，然後就有一隻海膽跑出來。推走海葵堵住的洞口。小心海膽的攻擊，跳至洞口拿取黃金５塊，然後到45號房間。

45號房間：先跳上輸送帶，馬上按著向左鍵不放，等水母上去透透氣時，馬上放手。到凹處中拿取５塊黃金，然後趕快用跳的脫離此地到38號房間。

38號房間：小心巨蟹的攻擊，慢慢的通過通道，到達31號房間。

31號房間：跟著輸送帶的方向，到達24號房間。

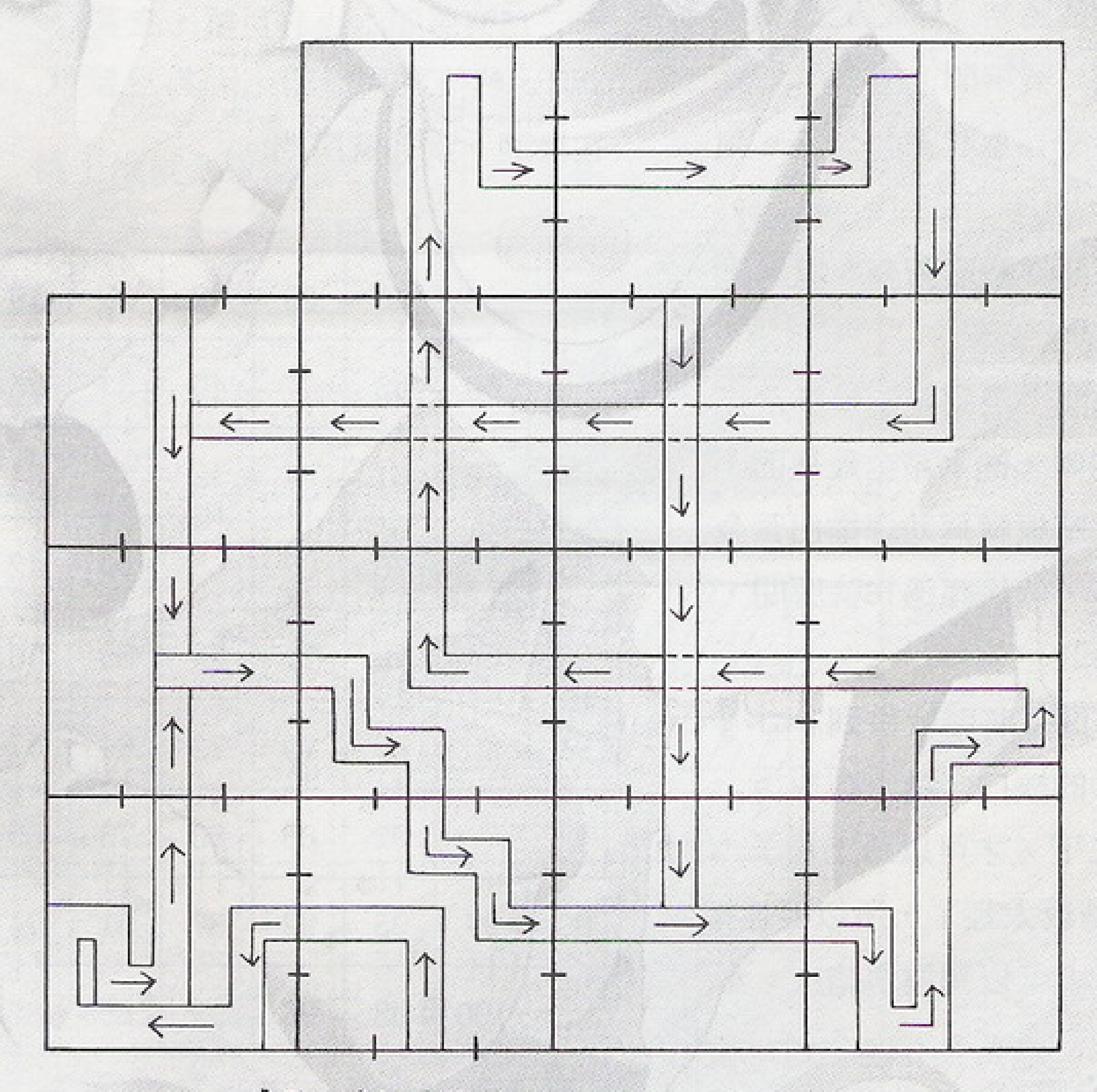
24號房間：先讓水母跟在上面，走到「ㄇ」形的箱子處，把牠卡在「ㄇ」形的箱子上，然後拿黃金10塊，到達30號房間。

30號房間：跳至輸送帶上，拿取黃金５塊，然後馬上跳躍離開輸送帶，到達23號房間。

23號房間：切勿衝太快。等空中巴士黃貂魚到達後坐上牠，等牠轉了一圈半到達對面後，立刻跳躍，即可過關。

到達最危險的地區── 輸送帶區。

輸送帶區：本區只有三處有東西，請參考攻略地圖，先到有鑰匙的房間，然後把海膽引誘過來，讓它卡在踏板，然後拿取黃金。



輸送帶區



方法：

1.若你的方向和輸送帶的方向相同，那麼可以向你的方向快速前進。

2.若你的方向和輸送帶的方向相反，那麼可以跳躍的方式前進。

3.有些輸送帶有如九曲橋一般，最好能找出最短路線，以免花費太多的時間。

7號房間：本關和38關房間非常的相似，通過的方法和38號房間一樣。通過通道時，小心巨蟹的攻擊。然後到11號房間。

11號房間：拿取黃金５塊。到16號房間。

16號房間：拿取黃金５塊。到21號房間。

21號房間：走到箱子最多最高的地方的左側，推木箱至最裡面，然後台車和踏板就幫助您推出黃金達十塊之多，然後經過16號房間，到達20號房間。

20號房間：將踏板移到「コ」形的木箱中的缺口，踏上踏板後，連續踏二下，才可以踏上箱子，因為踏板太輕了，所以要連續跳才可以到達木箱上。拿取黃金５塊，到26號房間。

26號房間：走到木箱上，將踏板移下，利用踏板跳至海葵中，拿取黃金５塊。到34號房間。

34號房間：到27號房間。

27號房間：利用踏板將木箱上頂，拿取黃金５塊，回到34號房間，到42號房間。

42號房間：此房間最危險的是會跟蹤人的海膽。最好先踏上移動的木箱，走上面，然後將旁邊的木箱踩下，將海膽卡在裡面，乘機拿取黃金10塊。到50號房間。

50號房間：回到原來路線到15號房間。

15號房間：小心巨蟹，拿黃金３塊，然後立刻離開，因為巨蟹就在後面。到19號房間。

19號房間：到25號房間。

25號房間：等水母上去透氣時，拿黃金５塊。到33號房間。

33號房間：先用油桶堵在黃金處，將第二個油桶卡在到41號房間門的左側，然後吃人魚就會從25號房間門的下面推出黃金５塊。到40號房間。

40號房間：兩扇門上都有海膽，只要你跳到中間的踏板，牠們就會自動落下堵住你的去路，所以只好奮力一跳，跳過踏板就可以過去了。到47號房間。

		46	39	32	25	19	15	11	7	4	2	1
	60	53	47	40	33	26	20	16	12	8	5	3
	69	61	54	48	41	34	27	21	17	13	9	6
83	77	70	62	55	49	42	35	28	22	18	14	10
89	84	78	71	63	56	50	43	36	29	23		
94	90	85	79	72	64	57	51	44	37	30	24	
		91	86	80	73	65					31	
99	97	95	92	87	81	74	66	58	52	45	38	
	100	98	96	93	88	82	75	67	59			
								76	68			

輸送帶區

房間位置圖



47號房間：趕快跳到油桶上，將海膽趕到三個油桶之凹處中，讓牠動彈不得，然後拿5塊黃金。到53號房間。

53號房間：先到箱子處，踩中間的箱子，則箱子就會消失，然後跳進洞中，拿黃金10塊。到46號房間。

46號房間：小心水母，跳至最裡面，拿黃金5塊。成功率只有百分之三十左右，因此，小心為妙。回到53號房間，到61號房間。

61號房間：其過關方法和5號房間的過關方法一樣，因此只要小心應付，就可達到54號房間。

54號房間：走到中間拿取黃金5塊後，馬上到46號房間，因為拿了黃金後，觸動了中間的箱子，使得海膽跑出來，而且會跟蹤你，所以應該馬上離開，到62號房間。

62號房間：最好不要使用聰明的魚，建議您，先踏上第一隻黃貂魚，在接近第二隻黃貂魚時，迅速走到第二隻黃貂魚，以此類推，到達對岸拿黃金10塊。到71號房間。

71號房間：進到71號房間後，小心水母的攻擊，最好等到水母上去透氣時，趕快通過。到63號房間。

63號房間：利用黃貂魚將海葵推開，然後跳入洞中，拿黃金5塊。到55號房間。

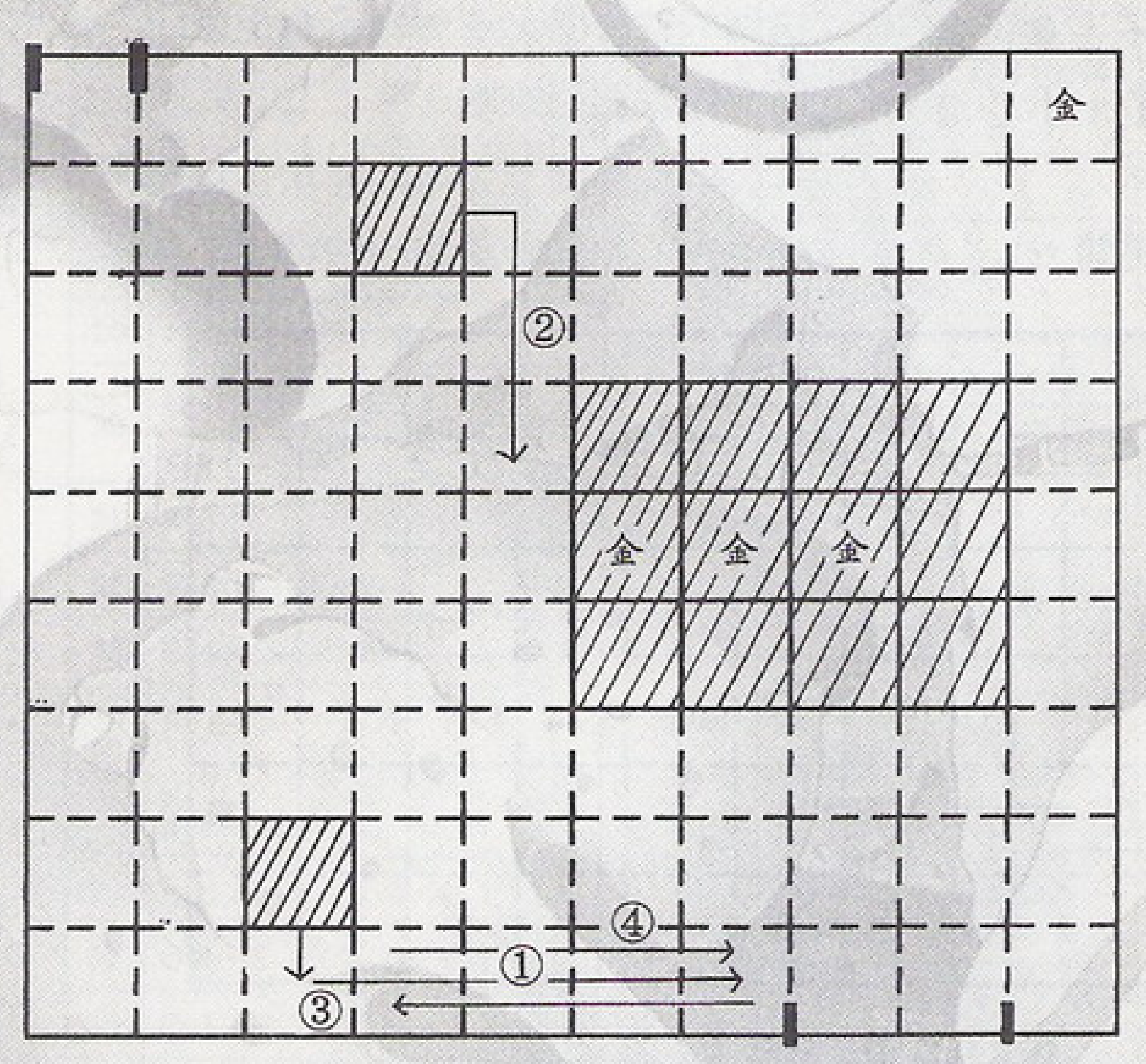
55號房間：拿黃金5塊，到48號房間。

48號房間：小心跳躍，不要碰到水母。到41號房間。

41號房間：到49號房間。

49號房間：先走到盡頭碰踏板，然後就有兩塊地板自動掉落，就可以跳至上層補充氧氣。到56號房間。

56號房間：小心章魚的攻擊。跳上地板拿取黃金5塊，小心海葵的攻擊。到64號房間。



64號房間　金：黃金
※請依順序執行即可獲得黃金20塊

64號房間：先拿取所能看到的黃金5塊，然後將靠近73號房間的單個箱子推至73號房間門的左側，然後巨蟹就把黃金5塊推出來。再來將靠近56號房間的單個箱子推至其他木箱排在一起（如圖）然後將剛才的箱子推至和圖中的位置一樣，這樣巨蟹會跑進洞中再出來，最後再將剛才移動的箱子移回原處，這樣巨蟹又推出黃金5塊，最後踏上移動的箱子，又拿到黃金5塊，一共是20塊。到73號房間。

73號房間：先拿取桌上的黃金3塊，然後推椅子到箱子處，等水母不注意時，拿取黃金3塊。到81號房間。

81號房間：

先跳至黃金的另一邊，走至箱子處，將箱子向牆角推 。注意：移動短距離即可，因為以後會用到。然後跳至箱子上，等巨蟹推出黃金10塊，拿取黃金。回來後，利用箱子（推箱子到三個箱子旁）到最高處，連續跳躍至門口處 ，到73號房間，再到65號房間。

65號房間：從73號房間到65號房間時，切勿衝太快，等水母上游時，迅速跳下，到57號房間。

57號房間：先跳上木箱，再跳至右方的箱子，然後左方的箱子、前方的箱子、右方的箱子，拿黃金5塊，再跳至前方的箱子，小心海膽的跟蹤。到51號房間。

51號房間：到43號房間。

43號房間：馬上跳至地板上，然後一直跳，因為箱子會一直下降，等水母下降時，跳至黃金處，拿取黃金５塊，然後小心跳躍，到35號房間。

35號房間：拿取藍色球形鑰匙！（一定要拿，不然有些地方不能通過！）然後到箱子處，跳至最高的箱子，則箱子下降，而黃金也從天而降！到28號房間。

28號房間：將三塊地板推至一塊地板的旁邊，然後跳躍，便可拿到黃金４塊。到36號房間。

36號房間：走到最靠近地板的箱子，碰它，使它消失，然後將地板推過來填補消失的箱子，跳去拿3塊黃金。到29號房間。

29號房間：馬上去拿黃金，趕快到37號房間，不然箱子會上飄，而海膽就跟過來啦！

37號房間：先用油桶堵住巨蟹的去路（在29號房間的門前），使巨蟹轉方向而推走了最下層的箱子，然後再利用油桶跳上木箱，拿取黃金２塊。到24號房間。

24號房間：等吃人魚將箱子推至水母旁，然後跳上木箱再跳入黃金處中拿取黃金５塊，然後到60號房間。

60號房間：將地板推至箱子旁，然後奮力一跳，拿取黃金10塊。到69號房間。

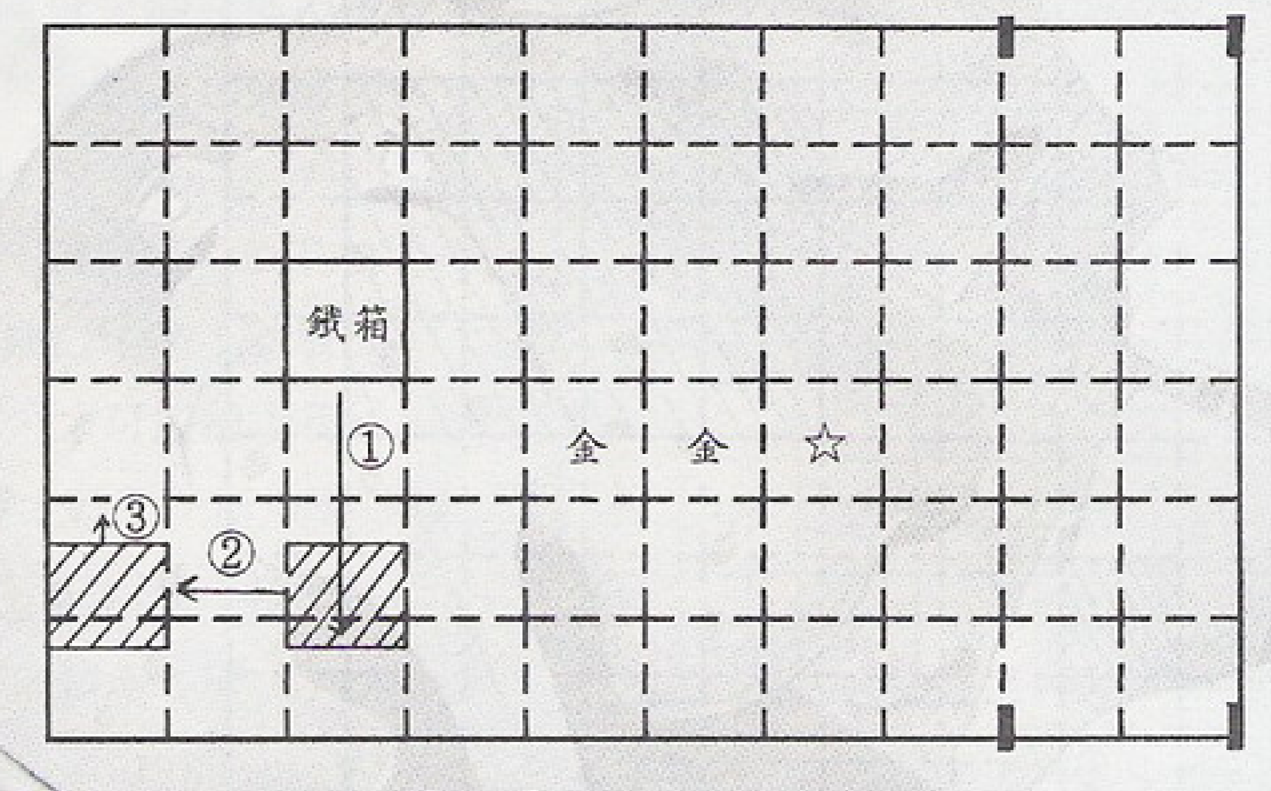
69號房間：先走到最左邊，等巨蟹一離開，就一直往前衝，千萬不要停。到77號房間。

77號房間：到84號房間。

84號房間：先將鐵箱準備好，等水母一離開通道後，用鐵箱將通道封住（注意：不要移動太多，只要把水母擋著即可，然後依圖，將水母趕到洞穴中，跳入洞中，拿取5塊黃金，再等水母進入洞穴，再拿黃金５塊。到90號房間。

90號房間：在水母未擋住黃金時，拿黃金５塊。到94號房間。

94號房間：等黃貂魚從最左邊轉三圈後，將從右邊數起第三、第四個木箱推入，黃金就會從黃貂魚背上落下，然後巨蟹又把它推出來，成功的



84號房間

金：黃金
☆：黃金出現處
※請依順序執行

拿到黃金５塊。到89號房間。

89號房間：先將凸出來的木箱壓下，黃貂魚就會將海葵推走，馬上跳至海葵所在的位置，就會上升，頂到上面的地板。跳上木箱，拿取黃金５塊。到83號房間。

83號房間：利用聰明之魚吧！不然有海膽的跟蹤。拿黃金。到77號房間，再到70號房間。

70號房間：小心巨蟹攻擊，拿黃金５塊。到78號房間。

78號房間：拿了最後一塊黃金，回到80號房間，就成功啦！

快樂潛水伕是一片動作版的上乘之作（應該是智育的，因為很多都是靠腦筋想的，並非純動作）。其 VGA 的畫面不在話下，實在是無法形容。連單色螢幕也比其他的遊戲好。而且長達十分鐘之久的主題音樂，非常的棒。一百個不重複的房間，藏著不同的水中生物，其動畫處理的相當的好，值得推薦給大家。

表一：

房間	物　　品	黃金數
2	N-1	0
5	O-1，g-3，n-1，〈6〉	0
7	K-2，M-2，S-18，u-2	0
8	O-2	0
11	C-1，L-1，S-4，T-1，a-1，〈6〉	5
15	K-2，P-1	3
16	A-1，S-8，a-3，g-1，h-1，i-1，t-3	5
20	J-2，S-6，b-1，g-1	5
21	A-1，S-11，T-2，b-1，h-6，m-1	10
23	A-4，C-2，J-1，Z-4，a-8，g-12	0
24	H-1，S-9，g-4	10
25	G-1，〈7〉，〈7〉	5
26	A-5，S-19，T-1，a-2，b-7	5
27	A-4，J-1，T-1，a-4，b-1	5
28	L-1，K-1，g-5，h-3	4
29	O-2，S-4，T-1	5
30	G-1，H-1，Z-3，〈4〉	5
31	Z-3	0
32	E-3，G-3，Y-3	0
33	L-1，S-14，Y-3	5
35	K-1，S-7，T-1，W-1，a-2，g-2，i-1，n-1，〈5〉	5
36	O-1，S-1，U-8，h-1	3
37	C-1，S-4，T-1，Y-1	2
38	C-1，F-2，g-18，u-2	0
39	G-1，y-8	0
40	N-2，a-6	0
42	O-1，T-3，a-1，g-10，h-2，t-24	10
43	C-2，G-2，h-12	5
44	F-8，K-2，L-1，S-4 T-1	5
45	B-1，Z-3	5
46	A-3，S-6，a-1	5
47	O-1，S-3，X-2	5
48	A-4，S-12	0
49	a-2，g-18，h-2	0
50	A-6，B-1，S-7，a-3，e-1，m-1	50
51	B-4，g-10	0
52	A-1，K-1，N-1，S-34，T-1，b-1	5
53	S-16，U-1，W-1，〈5〉	10
54	O-2，S-8，T-2，g-4，h-1	5
55	C-2，S-13，T-1	10
56	G-4，K-1，g-6，〈3〉	5
57	O-5，S-7，a-4，n-7	5
58	L-1，S-4，T-1	5
59	H-1，O-1，T-4，W-4，h-4，i-4	0
60	R-8，g-9，h-1，m-1	10
61	H-1，O-1，T-3，W-3，h-3，i-1，n-1	0
62	A-1，C-2，K-1，I-1，J-6	10
63	A-1，B-1，J-1，S-21	5
64	S-12，T-2，a-1，h-1	20
65	G-3，P-1，V-1，g-2，n-1	0
66	G-3，S-6	0
67	O-1，S-5	5
68	L-2，i-8，j-12，n-9	0
69	A-8，C-3	0
70	C-5，S-8	5



房間	物品	黃金數
71	G-4	0
72	C-1，G-1，I-1，S-5，T-1，a-4，i-1，j-1，n-1	10
73	G-1，I-1，P-1，S-3，T-1，i-1，j-1	6
74	h-3	0
75	D-1，O-1，S-5，T-1	5
76	K-1，S-16，g-7	10
77	A-28，g-4	0
78	g-4	1
79	C-4，J-1	0
80	B-1，C-1，Q-1，S-1，b-2，g-7，〈1〉，〈1〉，〈1〉，〈1〉，〈1〉，〈2〉	1
81	C-1，G-5，S-3，T-1，b-8，g-6，〈3〉	10
82	D-2，S-4，b-1，g-2，〈4〉	0
83	O-1，a-4	5
84	I-1，W-1，b-6，g-11	5

房間	物品	黃金數
85	X-3，K-1，O-1，X-3，e-1，n-1，〈5〉，〈4〉	0
86	C-1，D-1，L-1，a-7，e-1，i-1，j-1	3
87	C-2，G-1，I-1，g-6，h-1	3
88	C-1，K-1，g-17，i-1，j-1，n-2	2
89	A-1，J-1，T-1，h-1	5
90	I-1，S-20，b-8，m-1	5
91	N-5，h-15	0
92	C-1，G-1，g-9	5
93	K-1，J-1，S-1，Y-1，g-7，i-1	5
94	C-1，J-1，R-10，S-4，T-8，〈7〉	5
95	b-2，g-18，h-2，〈2〉	20
96	G-4	0
97	C-1，i-2	2
98	N-3，S-8，V-1	5
99	A-3，M-3，g-6，h-3	15
100	N-2，f-1，n-1，r-1	5

表二：

A	海葵（固定）
B	海葵（移動）
C	巨蟹
D	電子鰻
E	鎚頭鯊魚
F	水母（固定）
G	水母（移動）
H	水母（移動跟蹤）
I	海星
J	黃貂魚
K	章魚
L	吃人魚
M	海膽（固定）
N	海膽（移動）
O	海膽（移動跟蹤）
P	漩渦
Q	泡泡
R	魚簍
S	木箱（固定）
T	木箱（移動）
U	木箱（消失）
V	鐵箱（固定）
W	鐵箱（移動）
X	油桶（固定）
Y	油桶（移動）
Z	輸送帶
a	踏板（固定）
b	踏板（移動）
d	床（移動）
e	保險箱（固定）
f	保險箱（移動）
g	地板（固定）
h	地板（移動）
i	桌子（固定）
j	椅子（移動）

m	台車（移動）
n	氧氣桶
r	台車（固定）
t	鐵罐
u	浮木（移動）
y	梯子
(1)	圓球橘
(2)	三角錐橘
(3)	三角錐彩
(4)	三角錐藍
(5)	圓球藍
(6)	方體綠
(7)	圓球綠

蝙蝠俠

完全攻略

○王裕興

在美國家喻戶曉的英雄人物—蝙蝠俠，專門打擊罪犯，屢屢粉碎小丑征服世界的陰謀。現在，可惡的企鵝又將侵佔高登市，不巧的是，助手羅賓也被綁架了。唯今之計，只有先拯救高登市再說。

遊戲中特別要注意的是食物的問題，在**蝙蝠俠**打敗敵人後，會留下泡麵（或糖果），在未撿起泡麵時，千萬別吃背包內的泡麵，否則以後打死敵人，就不會再出現泡麵了。另外，附圖中，一格代表一個畫面。現在我們就開始**蝙蝠俠**緝凶傳吧！



一、拯救高登市

蝙蝠俠首先沿滑杆滑下至蝙蝠洞，在蝙蝠洞中（參閱附圖一）可撿到蝙蝠飛鏢、手榴彈、扳手（記得修理電腦）、開鎖器、警徽、磁片。將電腦修好後，就可插入磁片。離開蝙蝠洞，往右走會發現一不分靑紅皂白的警衛，向他亮出警徽，再向右走可撿到一條繩索。

改向左走，可發現一道鎖著的門，待以後拿到通行卡後，方可進入。繼續走，可看到一支水管，可沿水管爬上屋頂，在屋頂上發現一道打不開的門，還可拿到一支手電筒。再沿水管爬下，繼續走，看到一雙鞋子（穿上吧！）再走，又看到一支水管，往上爬到屋頂，使用開鎖器打開鎖著的門，就可進入工廠。

附圖一：高登市及蝙蝠洞地圖

Can't open
I
use E
K
use J
J
use M
H
use D
G
Batcave
起點
use F
A
F
use C
B
C
D E

A：蝙蝠飛鏢
B：手榴彈
C：扳　手
D：警　徽
E：開鎖器
F：磁　片
G：繩　索
H：糖　果
I：手電筒
J：鞋　子
K：香　蕉

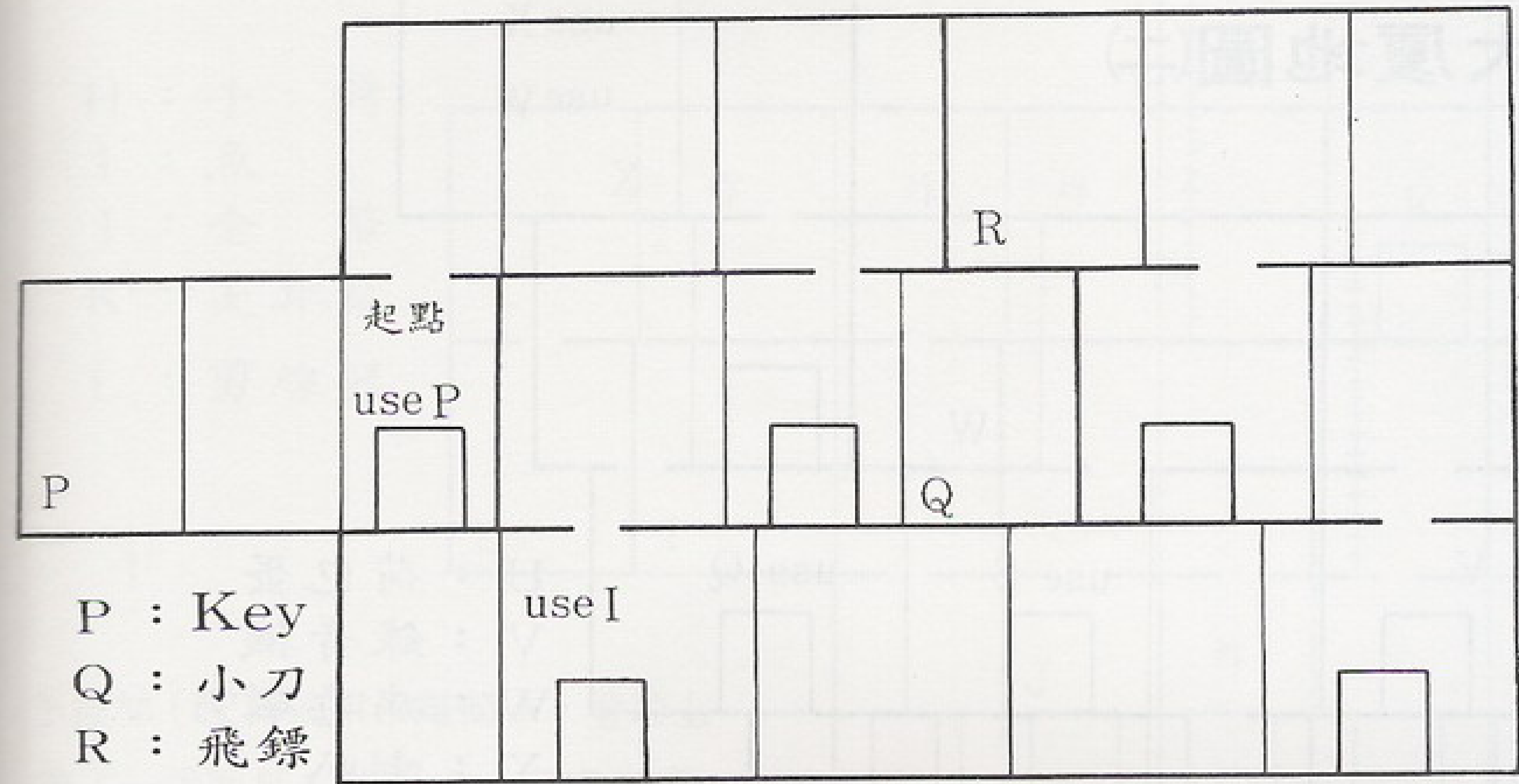
附圖二：企鵝工廠地圖㈠

use R
use B
M
L
use G
N
起點
O

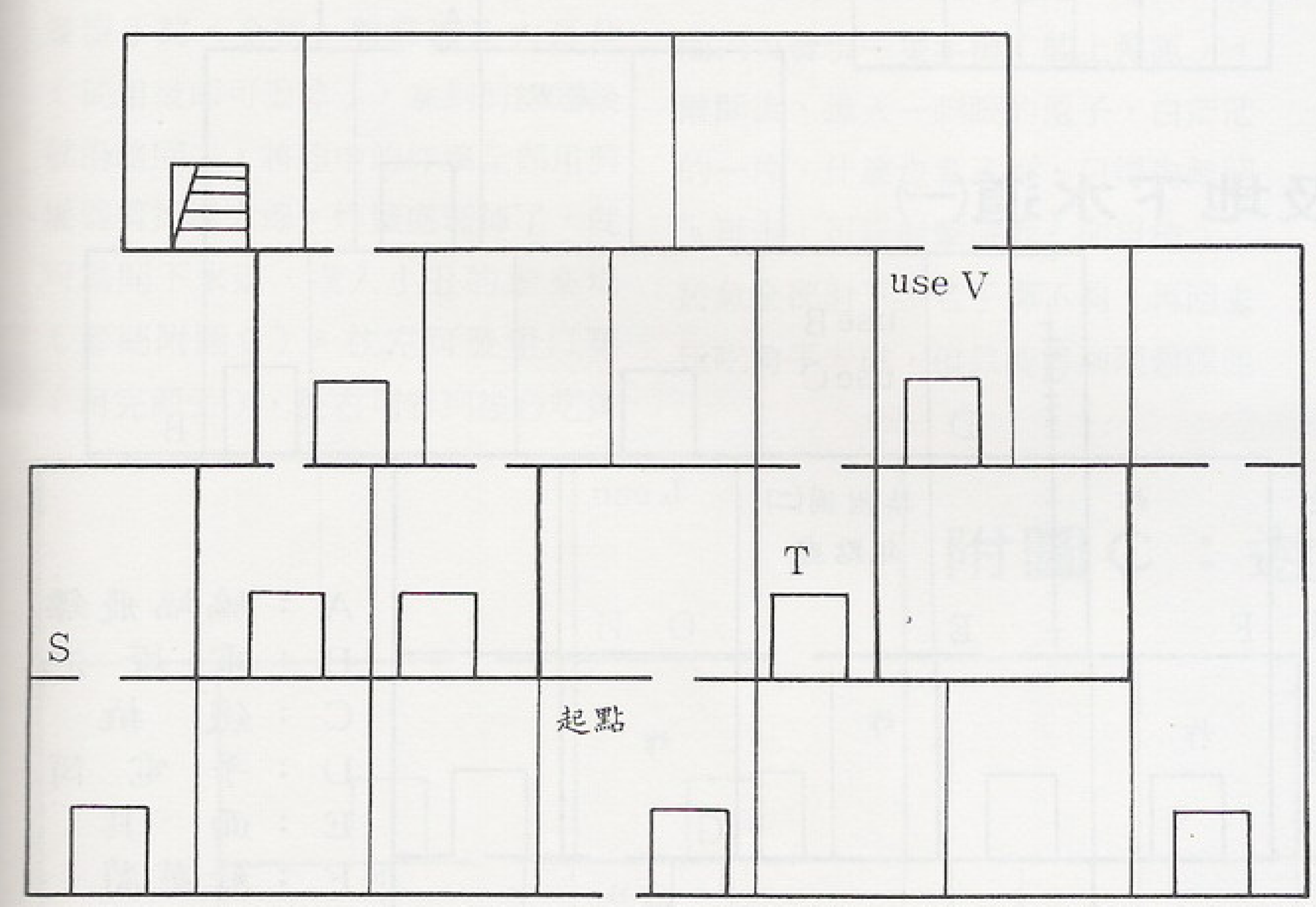
L：餅　干
M：解碼器
N：磁鐵（無用）
O：飲　料



附圖三：企鵝工廠地圖(二)



附圖四：企鵝大廈地圖(一)



進工廠後往左走（參閱附圖二），再向上會發現一塊磁鐵。往右，使用繩索，便可到樓下。在樓下（參閱附圖三）可找到小刀、飛鏢及一隻Key，在原樓梯口使用Key，就可以回到樓上。在工廠的右上方用手榴彈將牆炸掉，到隔壁房間看到一個飛鏢的靶子，使用飛鏢，射中紅心，便得一張通行卡作為禮物。

回到附圖一中道需用通行卡方能打開之門。打開門後，即可進入企鵝總部（參閱附圖四、五）。進入企鵝總部後先向左走，可拿到一把Key。走到樓上（參閱附圖五）後，可抬到一台錄音機，回到樓下將企鵝犯罪的證據錄下。再到樓上，將一道鎖著的門解鎖（Use Key），在房間可找到一張病毒磁片。

到企鵝總部的電腦中心，在地上看到一支小喇叭，先吹起勝利的號角後，將病毒磁片插入電腦。於是蝙蝠俠又再度粉碎企鵝的野心。



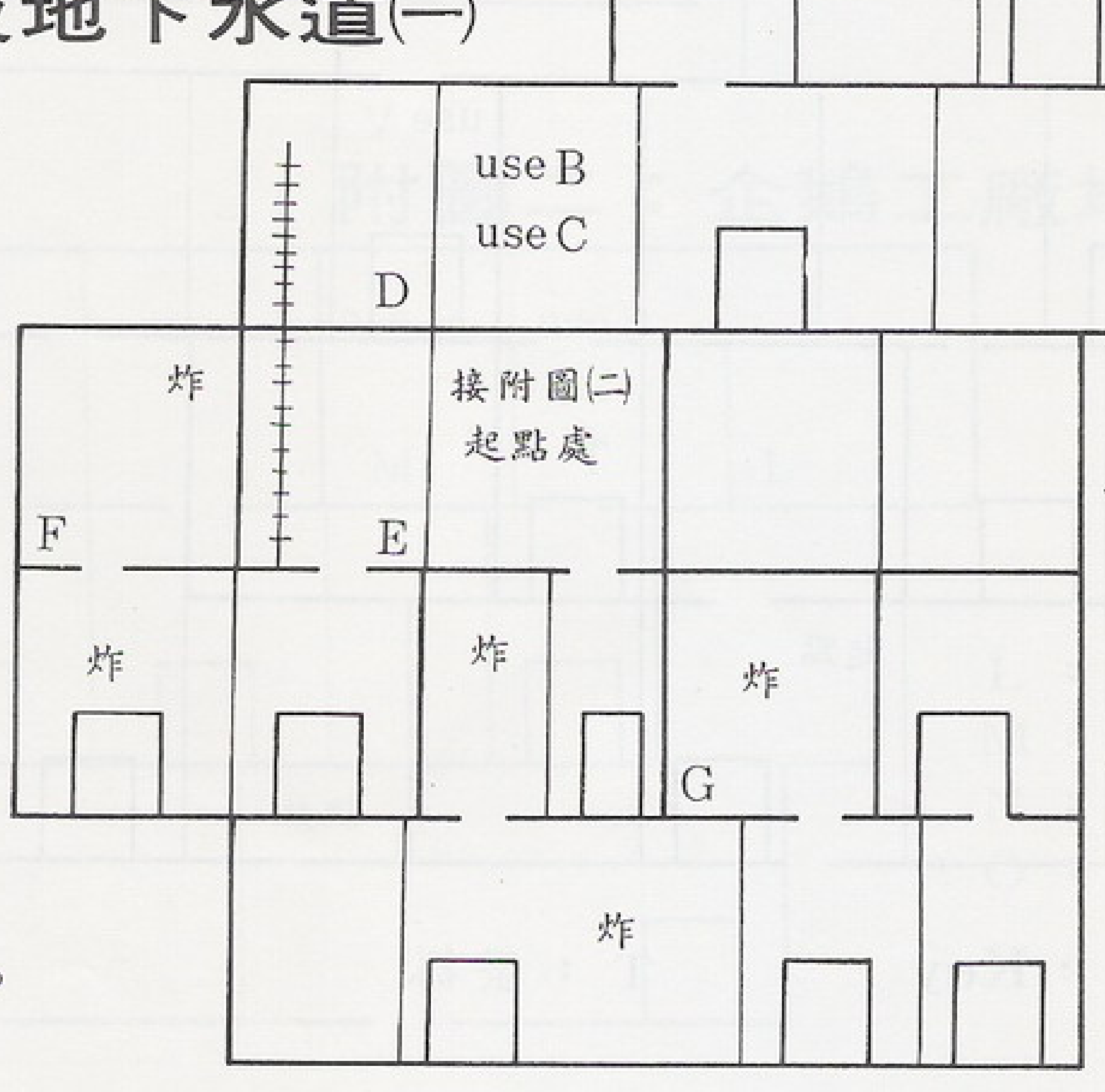
附圖五：企鵝大廈地圖(二)

起點
use X
use W
X
W
V
U
use S
use Q

U：荷包蛋
V：錄音機
W：病毒磁片
X：喇叭

附圖A：公園及地下水道(一)

A
起點
B



A：蝙蝠飛鏢
B：電燈泡
C：鐵橇
D：手電筒
E：面具
F：紅蘿蔔
G：假牙

二、解救羅賓

解除了高登市的危機，再來就是解救羅賓。正盤算著如何解救羅賓，不知不覺走到了公園，看見了蝙蝠飛鏢。在公園逛逛，可發現一只燈泡。往回走，看到路燈壞了，便換上燈泡。

在地上看到一把鐵橇，便橇開了旁邊的鎖。繼續走，看到了地上的手電筒及往下水道的樓梯(參閱附圖A)。

附圖B：地下水道地圖㈡

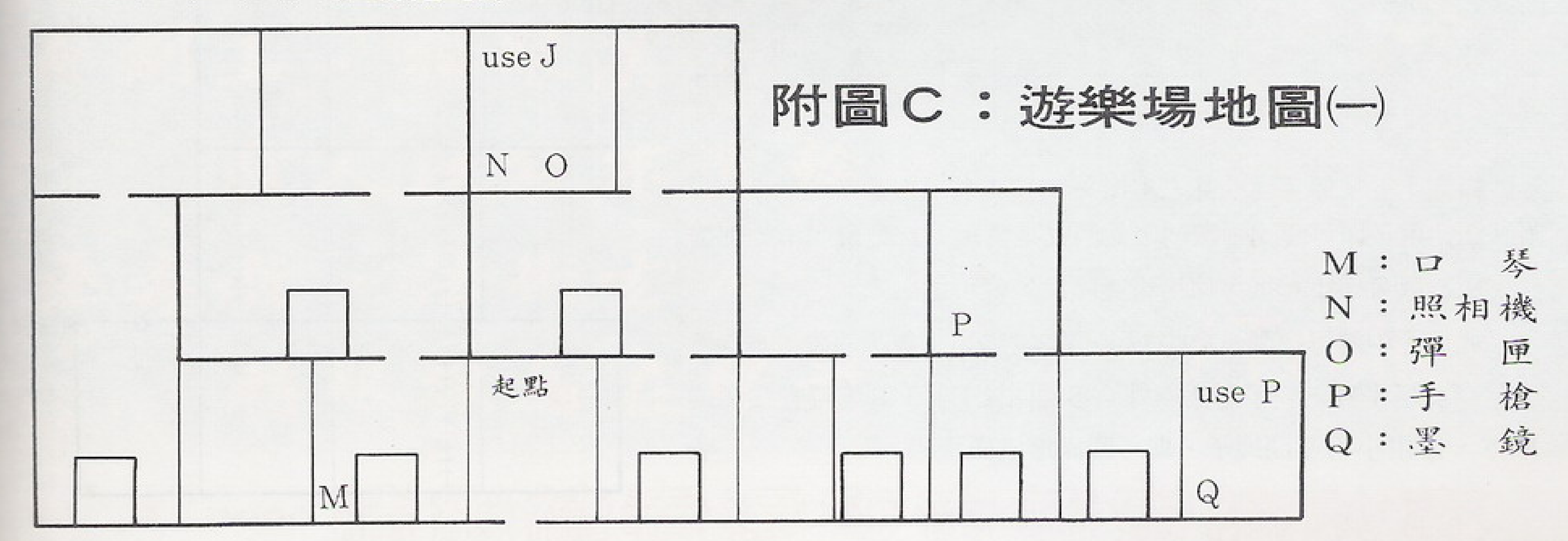
H：手　銬
I：魚
J：金　幣
K：大耳朵
L：剪線器

下樓梯（記得使用手電筒），看地上擺了一張面具（戴上），四處走走，發現假牙（使用後蝙蝠俠才可進食）及許多炸藥，可惡的小丑，心地如此狠毒。

再繼續探險（參閱附圖B），可發現手銬、金幣、剪線器及大耳朵（使用後即可丟掉），拿到剪線器後就沿路回去，將途中的炸藥全部用剪線器剪掉導火線。炸藥處理掉了，就可離開下水道，進入小丑的遊樂場（參閱附圖C）。往左可發現口琴（用完即丟），往右可看到幾台吃角子老虎，拿出金幣來玩，便可得到彈匣；另外發現了一台照相機（用完即丢）。

離開此地，再向右走，進入一房間內可發現一隻手槍（裝上彈匣）。離開後，進入一刺眼的屋子，白茫茫的一片，什麼也看不到，只得先離開。再走，可玩射擊遊戲（使用槍），將魚全部射下，若子彈不夠，再回去玩吃角子老虎，但只能得到兩個彈匣。將魚全部射掉後，便可得到一副墨鏡做為獎賞。回到那刺眼的房間，戴上墨鏡。展開新的冒險（參閱附圖D）。

一進入這間刺眼的房屋，立刻戴上墨鏡，便可看清事物，這間屋子中可發現小丑的蹤跡，在經過五次的追殺後（參閱附圖D標明「丑」字之位置），便可將小丑繩之於法，記得用手銬將他銬住，以免他再度逃脫。



附圖C：遊樂場地圖㈠

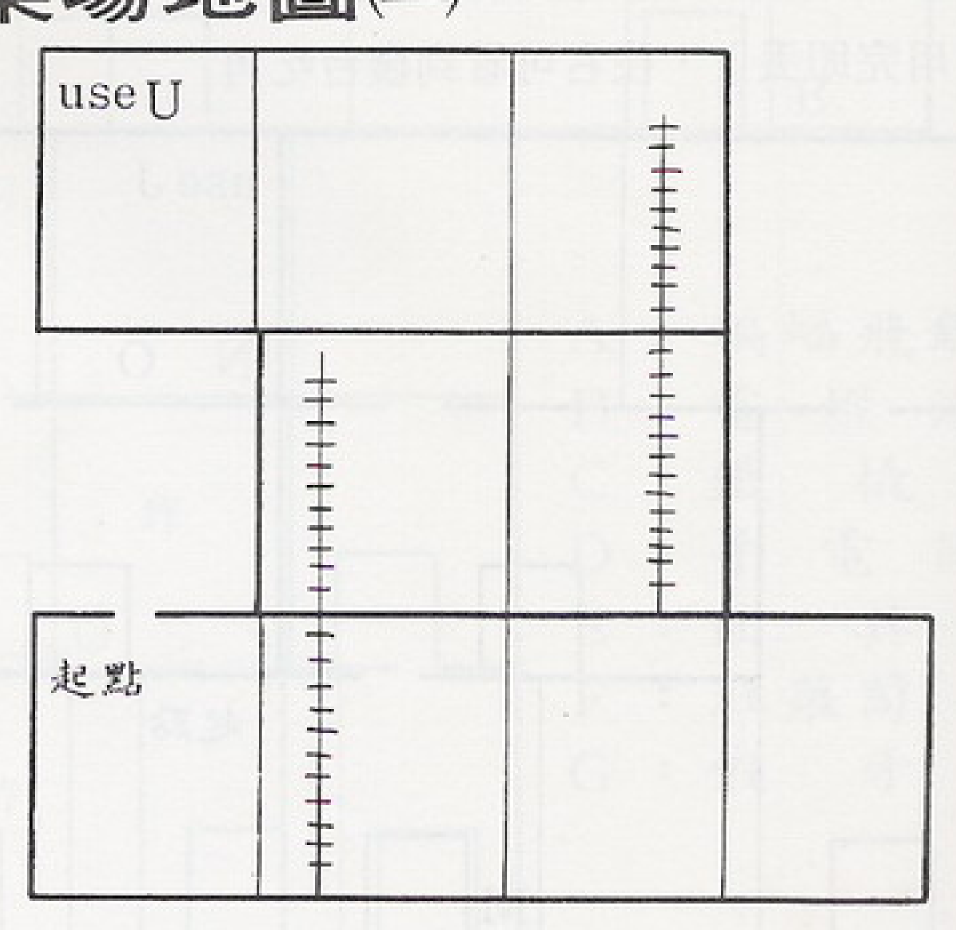
M：口　琴
N：照相機
O：彈　匣
P：手　槍
Q：墨　鏡

附圖D：刺眼的房屋地圖

W
U
use V
丑
丑
丑
丑
R
use H
V
起點
S
T
此路通往發現大耳朵之地
out

R：石象(無用)
S：牛　奶
T：烤　雞
U：小　刀
V：撲克牌
W：可　樂

附圖E：遊樂場地圖(二)



抓到小丑後便可從他身上搜出一副撲克牌，在適當位置（參閱附圖）使用，即可解開一道門，此門就是發現大耳朵房間中的那道門，原來只可出不可進，使用撲克牌後，就可進出了。

此房子中還可找到一把小刀、一些食物和一隻小石象（無用）。離開此房子後，到了遊樂場外（參閱附圖E），到達羅賓被關的地方，使用小刀割開繩子，即可圓滿達成任務。


猴島小英雄
攻略(三)
奸船商，胡亂蓋，
破船當作古董賣。
女劍王，獨眼漢，
救人沒錢不肯幹。
巫毒教，法術玄，
轉眼猴島在眼前。
/Trillion
....請繼續看這段奇情冒險故事

⊙文中用[1]代表選第一句話回答，以此類推。

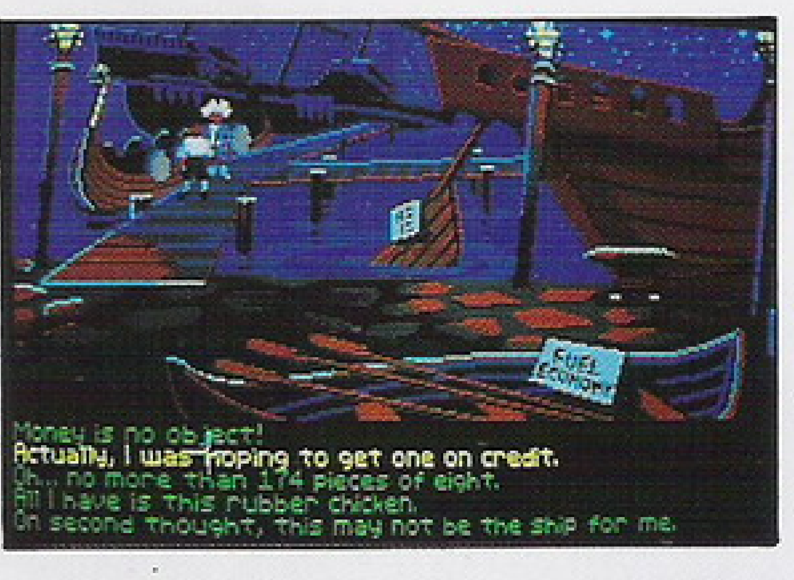


81.老闆一見顧客上門，便手舞足蹈賣弄起他那全套的推銷辭令。



82.買貨自然從最好的挑起（[1]），右邊這艘船果然設備齊全，可是我身上只有一百多元（[3]），便問可不可以賒賬（[2]）。

老闆不接受，不過他說如果我有份工作，鎮上雜貨店老闆會同意貸款給我。既然如此，看看別艘船吧（[3]、[2]）。



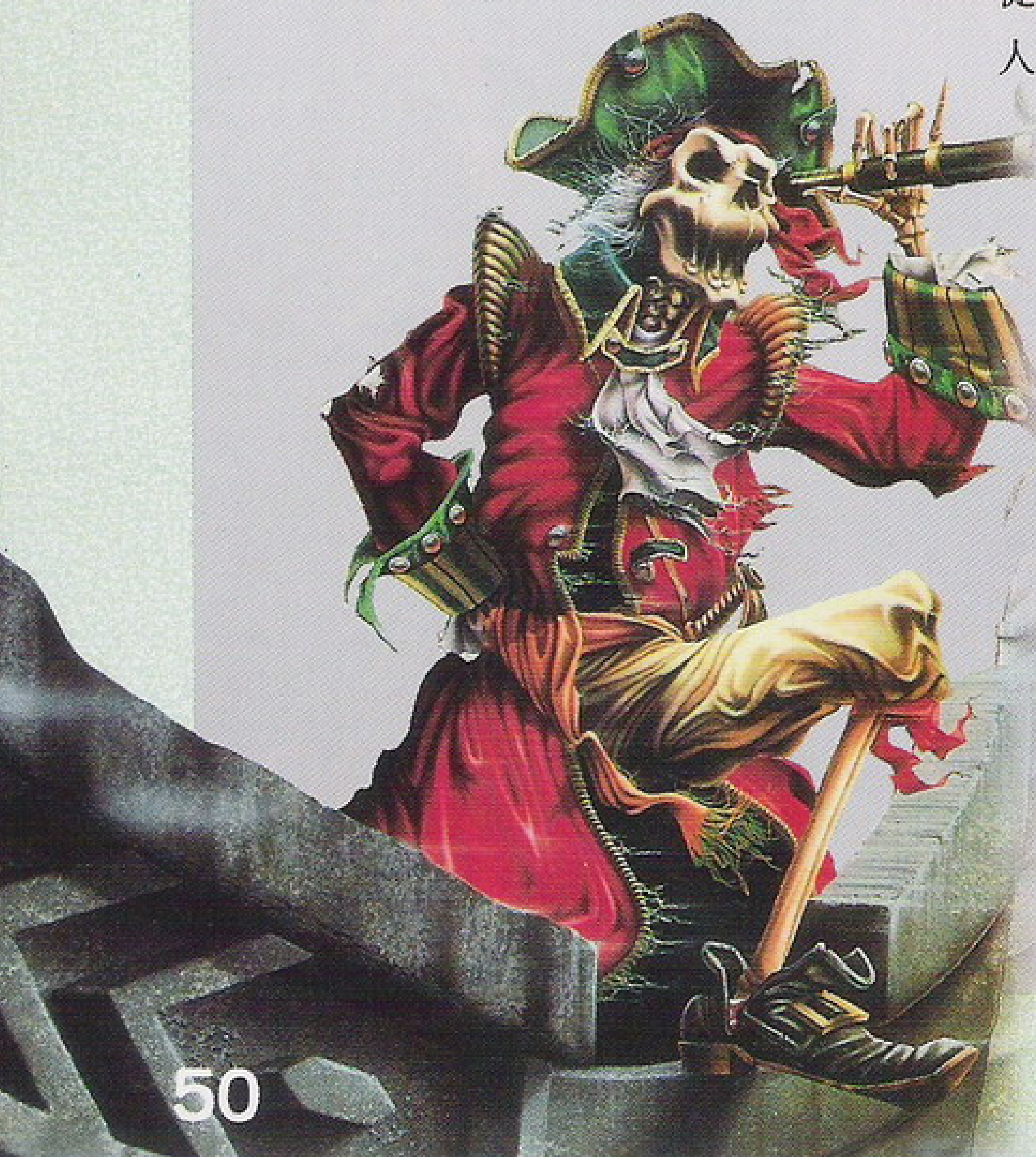
83.這艘維京（Viking）海盜船不錯，但我還是買不起，只好再看更便宜的（[2]、[3]）。

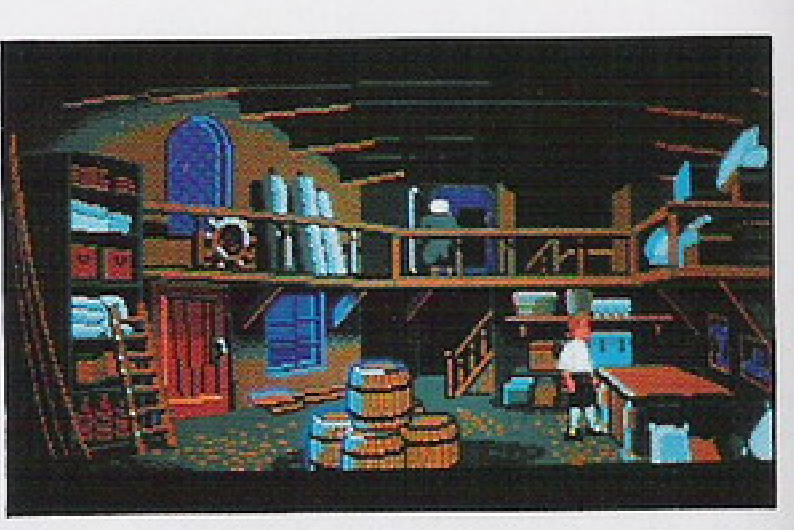


84.老闆帶我到一艘黝黑大船面前：「這是唯一到過猴島，而載著生還者回來的船。前任船主是兩位愛好冒險的海盜，他們駕駛這艘船出海探查猴島之秘，結果和其他人一樣，再也沒有回來過。他們的下落是個待解的謎，就跟這艘船為什麼會從猴島回來，船上卻沒有半個人一樣。有人說是一群黑猩猩水手把船開回來的。」這就奇了，整個加勒比海地區都不產黑猩猩呀。

我還是買不起，只好離開，另想別的法子（[2]、[3]、[5]）。

臨走前老闆不忘給我一張名片，還給我一個羅盤，內有一塊強力磁鐵，只要我想買船，它就能指引我回到這個地方來。





85.問雜貨店老闆肯不肯給我一份貸款同意書（[2]），他反問我是否有份工作。照實說，他一定不給，只好「成大事者不拘小節」，撒一次謊（[1]）。老闆聽了之後，便上樓開保險櫃（記下門把轉動的方向順序）取文件下樓來填寫。老闆問我在那裡工作，我瞎掰了一個（前面三句任選一句），但被識破，老闆又把文件放回保險櫃去。騙不到就用偷的！先使調虎離山計：請老闆再跑一趟，問劍王願不願意見我（[1]）。等老闆出門再上樓開保險櫃（<pull handle>一次，然後<push handle>三次，再<pull handle>一次，最後<push handle>一次），拿走文件，一瞧果然是貸款同意書，款額竟然高達5000元！這下子船有著落了。





86. 找舊船廠老闆買那艘去過猴島的船（[3]、[3]），從2000元喊起，和老闆討價還價（[2]、[1]、[2]、[2]、[2]、[3]、[2]、[4]、[3]、[2]、[4]），如果老闆不肯讓步，則掉頭走開（[4]）。走到半路，老闆會叫住你，如果出現對話讓你選，則選[2]不退讓。

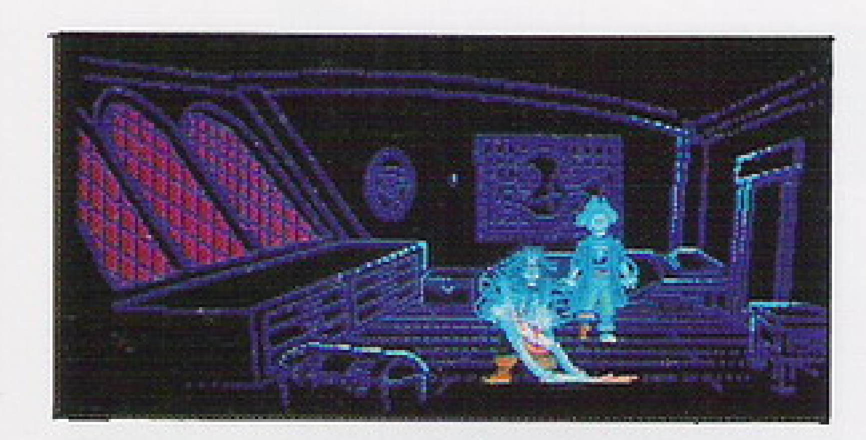
離開後再回來照上述步驟討價還價一番。如此反覆為之，大概第三次時，老闆就會讓步賣船給你了。另外他還強調要你找齊三名船員到碼頭和他碰頭。



87. 把市長遭綁架一事告訴劍王（[3]），她起先不相信，看了鬼船長留下的字條後，便毅然決定同我去救人，約定在碼頭會合。



88. 話說鬼船長 LeChuck 綁架了市長，回到猴島底下的秘密窩藏處……咦？這不是混亂島上的警長嗎？怎麼會在這裡？一名鬼水手進來稱呼他船長。莫非……？！



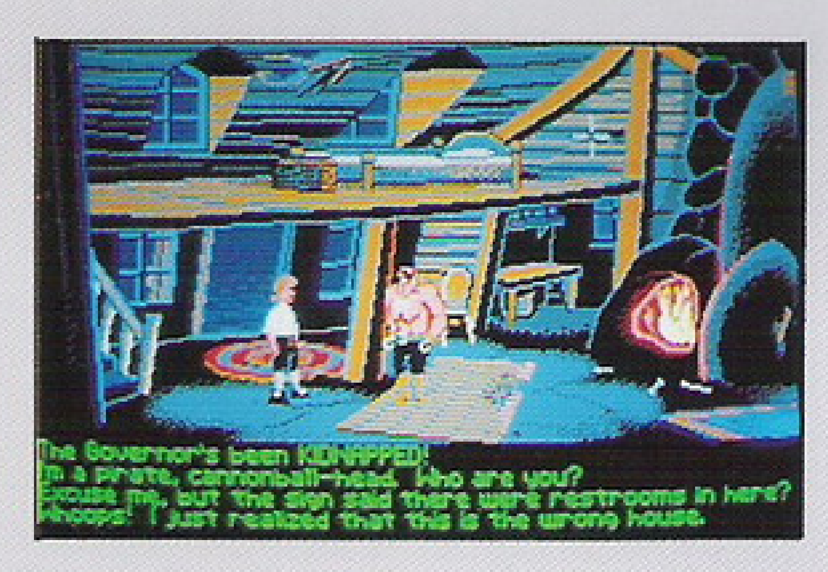
89. 沒錯，警長正是鬼船長所假扮！

鬼水手：「囚犯好幾次想逃，但都失敗了，我們把他牢牢關住，就連老鼠也跑不出來。」

鬼船長：「但願如此。我多年來苦心策劃，差點功敗垂成，現在不能再冒任何風險了。」

鬼水手：「Guybrush Threepwood 那楞小子被您料理掉了吧？」

鬼船長：「當然。他早已葬身海底，說不定這時候已被魚蝦吃得只剩幾根骨頭了。去瞧一瞧藥根（the root），確定它還牢牢鎖著。」



90. 到小島找獨眼大漢。他聽我說市長被綁架（[1]），直說荒謬，等看了字條，便憂心忡忡問我該怎麼辦。

我說找齊船員就可以揚帆追過去（[3]），他反問我船長在那裡，我指指自己，他認為我不夠格，除非我能證明。



91. 獨眼大漢帶我到一道門前面，請我看那隻傷了人的禽獸，還說晚上一想到牠就不敢待在屋裡。真有那麼可怕嗎？

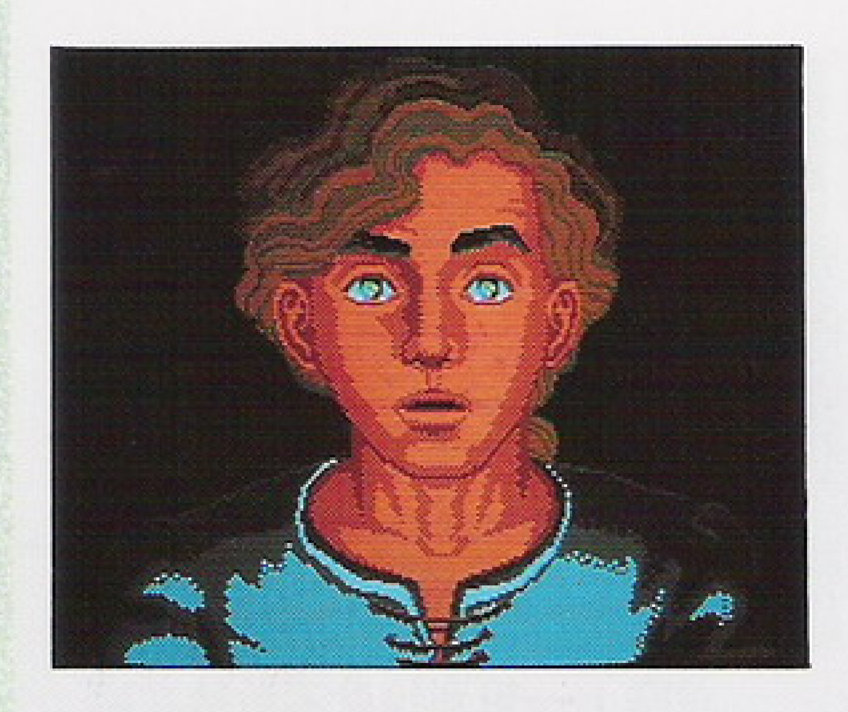
開了兩道門後，他突然想到這個星期還沒餵牠東西。



92. 第三道打開後，獨眼大漢要我自己打開最後一道門，伸手摸那隻禽獸，證明我夠勇敢，他則躲到一邊去。

為了救佳人，沒什麼不敢做的，開就開吧＜open door＞。





93.啊，這是什麼？一隻鳥(murderous winged devil)。摸上一摸（對牠執行任一動作指令）。獨眼大漢見狀立刻下來把門關上，一面稱讚我的勇氣，一面自責是懦夫，連替我洗甲板的資格都沒有。
為了湊齊人數，我只好「愛才若渴」，好言相慰，最後敎他收拾行囊到碼頭會合。



94.和囚犯談交易，如果願意做我船員，就設法救他出來（1、1）。囚犯滿口答應。



95.看到門邊那桶畫著骷髏頭的酒沒？用杯裝酒<use mug with barrel>，快步走向監獄。
物品欄中的 mug 在裝酒後變成 mug'o grog，但酒會腐蝕杯子，隨著時間逝去就變成 melting mug，然後是 mug near death，再來是 pewter wad，最後消失不見。所以在中途要見機把酒倒到另一杯子裡，大約在街頭小販、雜貨店、監獄之前和進監獄之後各要做一次。



96.把酒澆在牢門鎖上就成了。



97.囚犯大呼他自由了，道了一聲謝，卻又罵了我一聲笨蛋，大笑離去。
他真的會言而無信嗎？不，我相信他會回來的。



98.依約到碼頭上，舊船場老板早就把船開到這裡等我了。
老闆：「嗨！你來，真是太好了。我在這兒等你的時候，少說也有十個人看上這條船，出價要買，但都被我回絕了。因為我知道深深愛著它的人，一旦失去它將會心碎的，我沒說錯吧？」
見我沒表示什麼，馬上接著說：「我就是這樣的人！看，這麼棒的船伴著美麗的夜景……我改變主意了，我實在無法割捨它，我可以退錢給你。我怎麼會把這麼討人喜愛的船賣了呢？」





99.話沒說完，只聽砰然一聲，一根桅木折斷，掉進海裡。老闆見狀立即改口：「呃，貨物出門概不退換，對不？」說完掉頭便走，中途折返塞給我一些航海文件：「禮物送你，千萬記得是我送你的啊！」

PART TWO

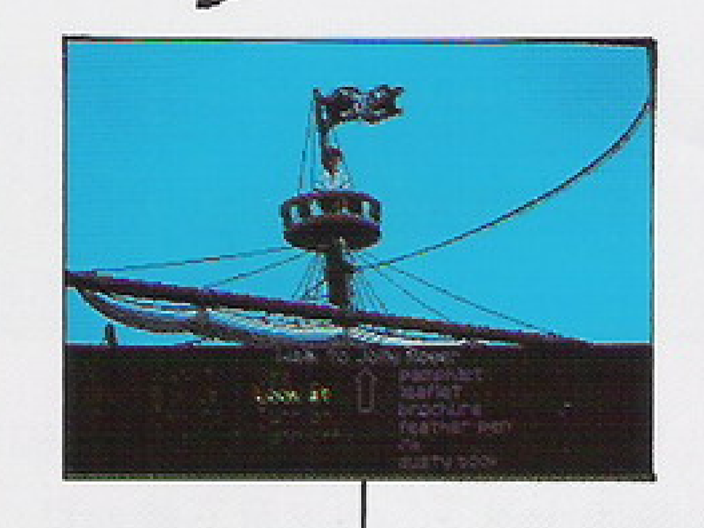
Sea Monkey號

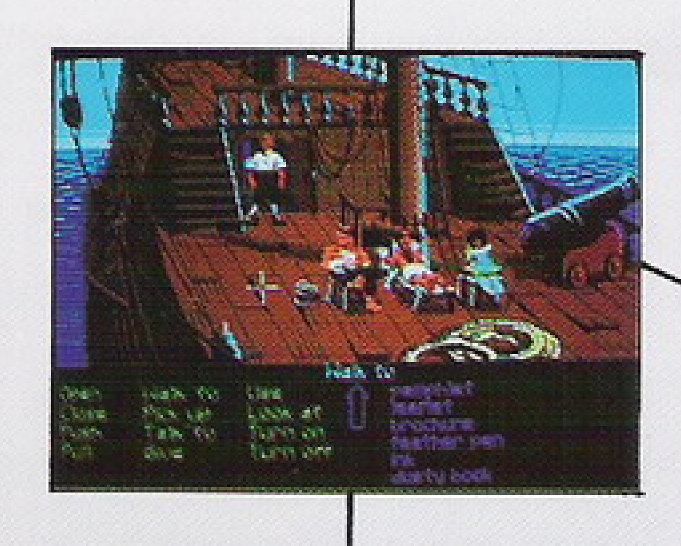


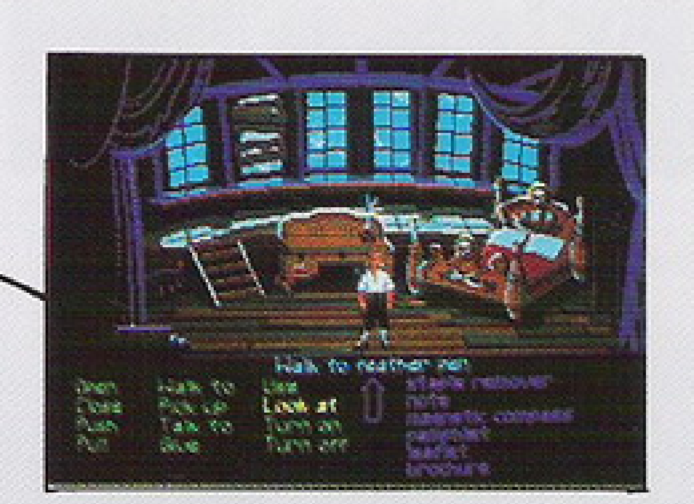
100.囚犯：「嗨，好久不見。」
我問他是不是來實踐諾言(③)，他答道：「任何一種輕鬆賺錢的機會，我都不會錯過。」
什麼，賺錢？這時劍王來到，附和：「我們正等著拿錢，不是嗎？」
我火了，堂堂劍王什麼時候變得這麼沒格調？（選前三句之一）。
劍王認輸，轉話題說道：「那艘破船在那裡泡水幹麼？這廢物擋在那兒，我們的船怎麼進來？」

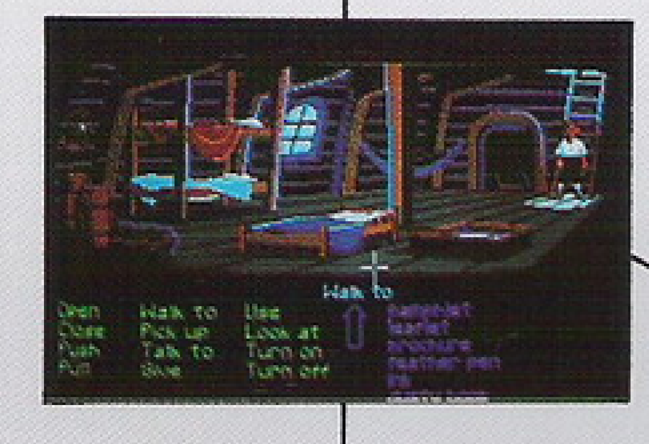


101.獨眼大漢也來了：「侍者在那兒？我要他替我搬行李過來，」
什麼？救人如救火，他還有心情擺架子吆喝？
劍王：「到底是怎麼一回事？」
囚犯：「我們的船在哪裡？」
獨眼大漢：「船員在哪兒？」
唉，看來事情沒有想像的容易。





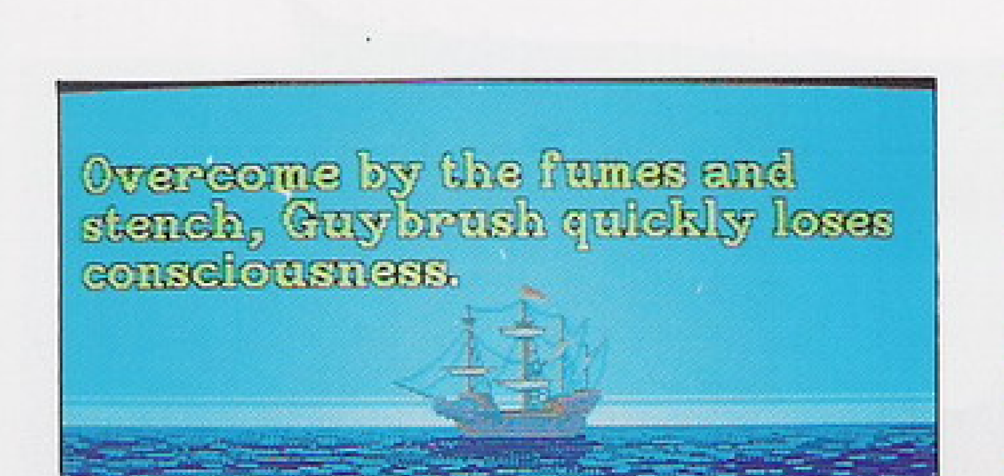












102.在「英勇」的Threepwood船長領導下，船終於出海了。他們開始計劃航行路線，絲毫「無懼」於欠缺航海設備或技術。



103.主角：「首先，我很高興能和各位這麼優秀的水手共事。未來的路程上不可避免會有一些風險，所以需要『團隊合作』。第一步是分派工作。」

囚犯：「他又要怎麼『愚弄』我們？」

主角：「我已列好一份清單。」

劍王：「好一個『愚弄』。」

囚犯：「何必費那麼大的勁去救市長？市長能力強，無需旁人為她安危操心。依我看，既然有這麼棒的船……呃，有一艘船，我們何不返航，順便遊覽海上風光？我也可以做做日光浴。」

獨眼大漢：「這主意不錯，我近來心情有些鬱悶，正好紓解一下。」

劍王：「就這麼決定了，我們遊覽加勒比海風光。」

這是所謂的「團隊精神」？主角歎息：我認了。



104.把桌上的毛筆（feather pen）和墨水（ink）拿走。打開抽屜（drawer）得到一本滿是灰塵的書（dusty book）。

一翻之下，發現它是本航海日記，上頭寫道：「3月10日：我和大副Toothrot倆花了一個月工夫仍然沒有發現猴島的所在。在混亂島買到的「指引」（direction），現在已確定它只不過是份食譜而已。

「3月12日：真希望Toothrot能去洗個澡。」

「3月17日：老天爺保佑Toothrot別再打鼾了。」

「3月23日：我實在快受不了Toothrot，早晚會打起來。」

「4月2日：為了表示重修舊好，Toothrot今晚特地下廚做晚餐。」

「4月3日：莫名其妙，船竟然抵達猴島了！昨夜兩人喝了Toothrot做的湯後就不醒人事，早上醒來猴島就在眼前。」

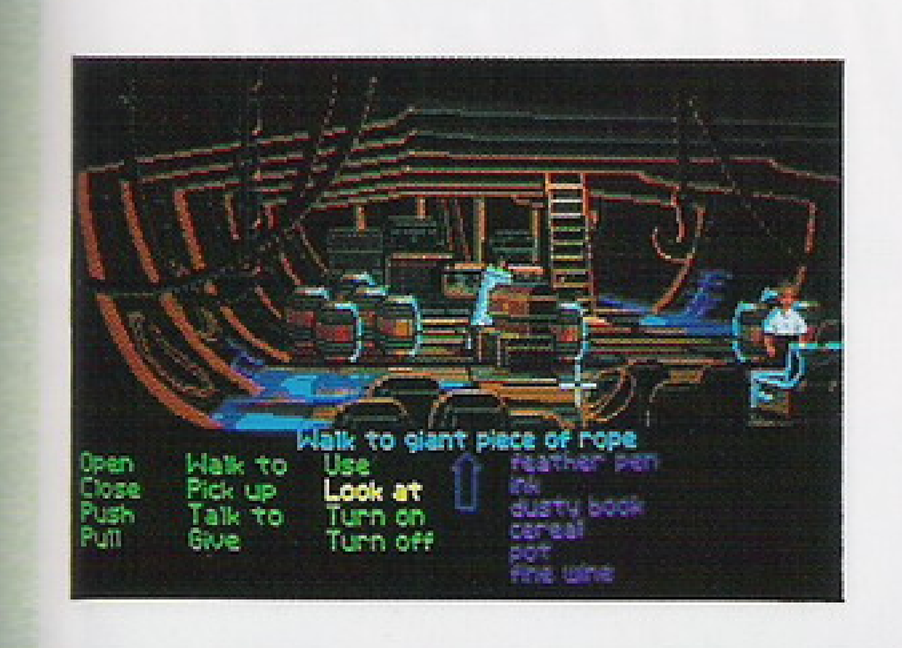
「4月4日：我倆划小艇上猴島，想到我們是第一批踏上猴島的文明人，內心激動不已。」

「4月5日：我不得不折回船上，因為Toothrot出發前忘了洗澡。明天再出發。」日記只寫到這裡。

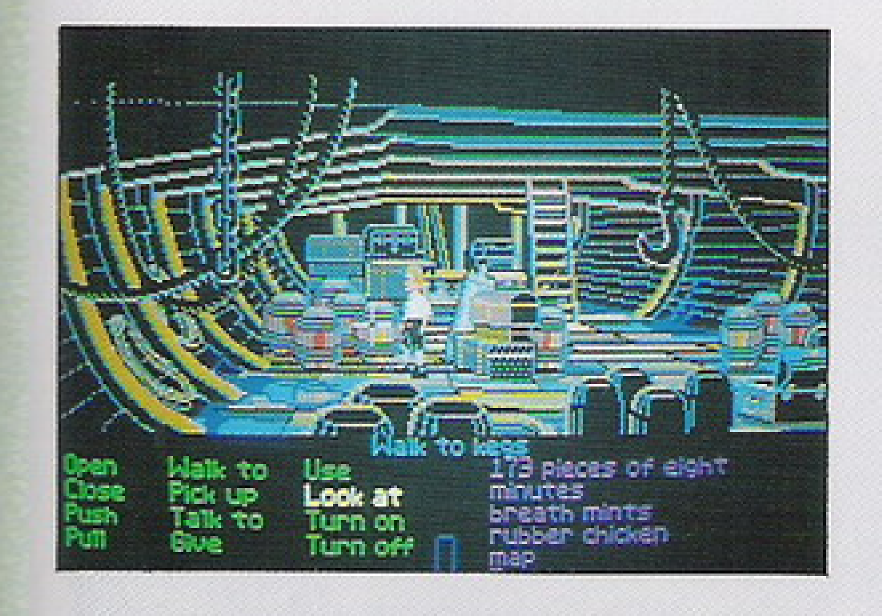


105.他們真的做起日光浴來了。

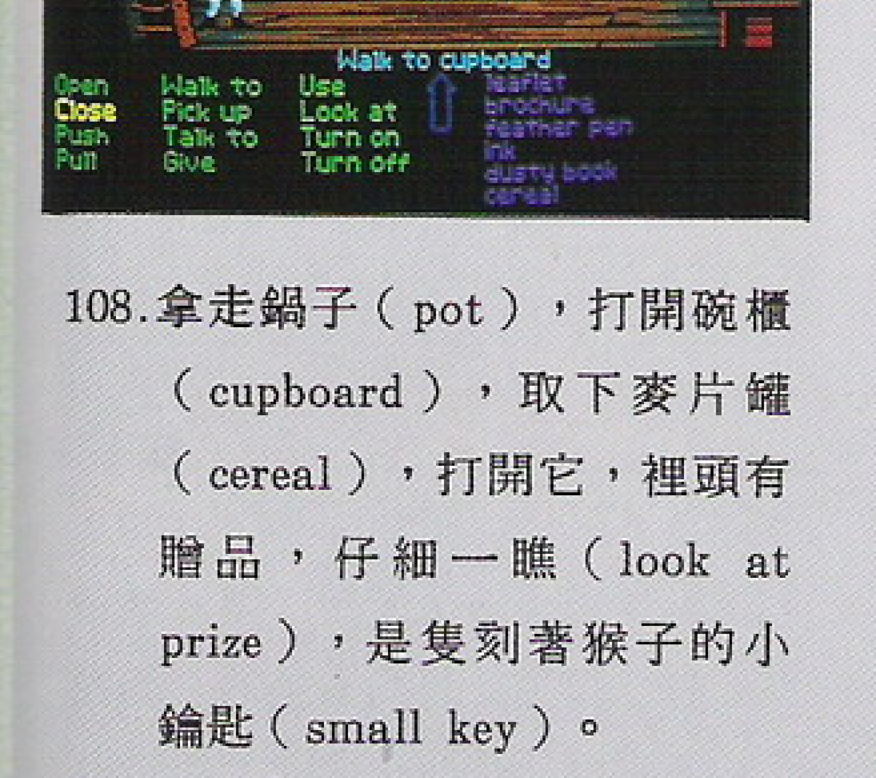




106.打開右邊的 chest，往裡頭一瞧，發現一瓶酒，隨手拿走。拿走 giant piece of rope。



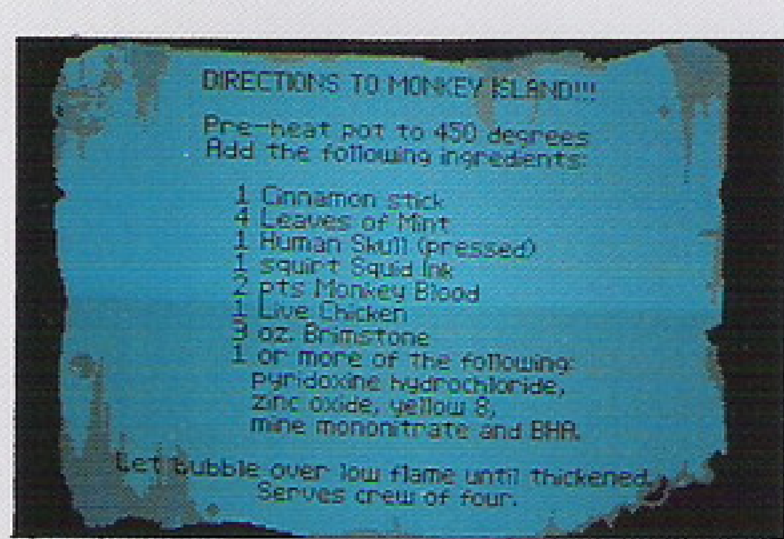
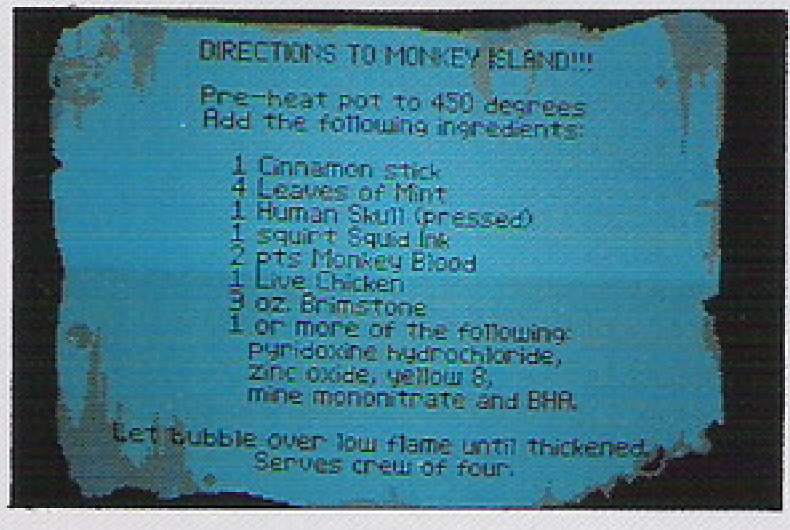
107.打開面前的 kegs，得到火藥（gunpowder）。



108.拿走鍋子（pot），打開碗櫃（cupboard），取下麥片罐（cereal），打開它，裡頭有贈品，仔細一瞧（look at prize），是隻刻著猴子的小鑰匙（small key）。



109.用剛得到的小鑰匙打開右邊小櫥櫃（cabinet），拿出裡面的小箱子（chest），打開得到一張紙（piece of paper）和幾枝肉桂(cinnamon sticks）。

DIRECTIONS TO MONKEY ISLAND!!!

Pre-heat pot to 450 degrees
Add the following ingredients:

1 Cinnamon stick
4 Leaves of Mint
1 Human Skull (pressed)
1 squirt Squid Ink
2 pts Monkey Blood
1 Live Chicken
3 oz. Brimstone
1 or more of the following:
pyridoxine hydrochloride,
zinc oxide, yellow 8,
mine mononitrate and BHA.

Let bubble over low flame until thickened.
Serves crew of four.

110.瞧瞧那張紙（loot at piece of paper），上頭寫著：「往猴島之路！先將鍋子熱到450度，然後放入下列材料：

肉桂 1 枝，

薄荷葉 4 片，

壓平的人頭骨 1 個，

烏賊墨汁 1 滴，

猴血（Monkey Blood）2 品脫，

活雞 1 隻，

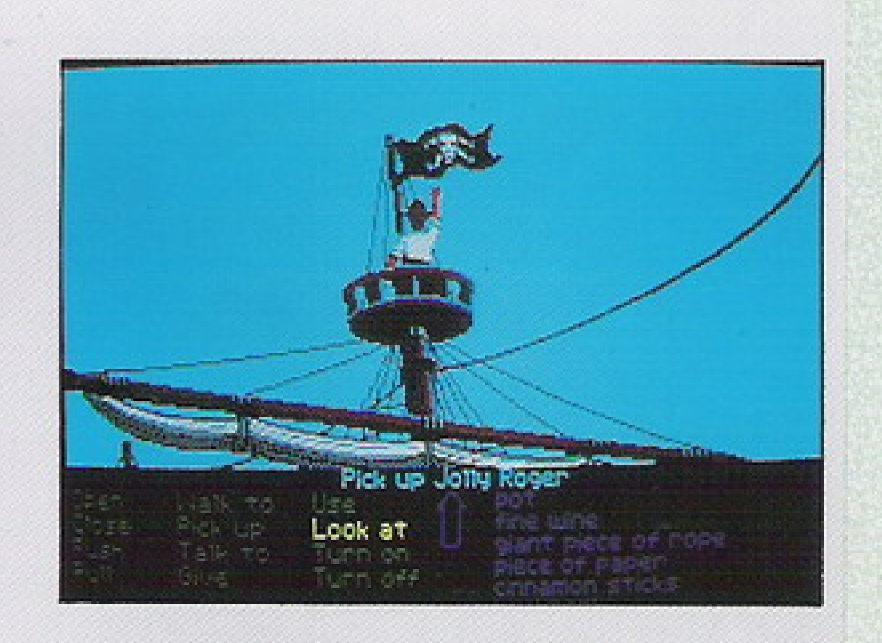
硫黃 3 盎司，

pyridoxine（維他命 B_6）、hydrochloride（氫氯化物）、zinc oxide（氧化鋅）、yellow 8（黃色 8 號色素）、mine（礦）、mononitrate（單硝鹽）和 BHA 若干。

煮沸後改用文火直到糊稠為止。

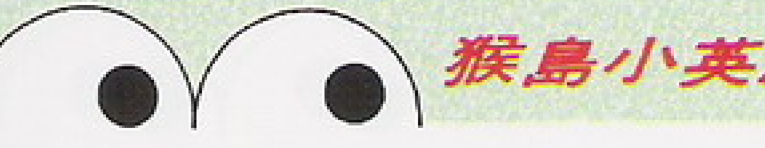
以上乃四人份。」

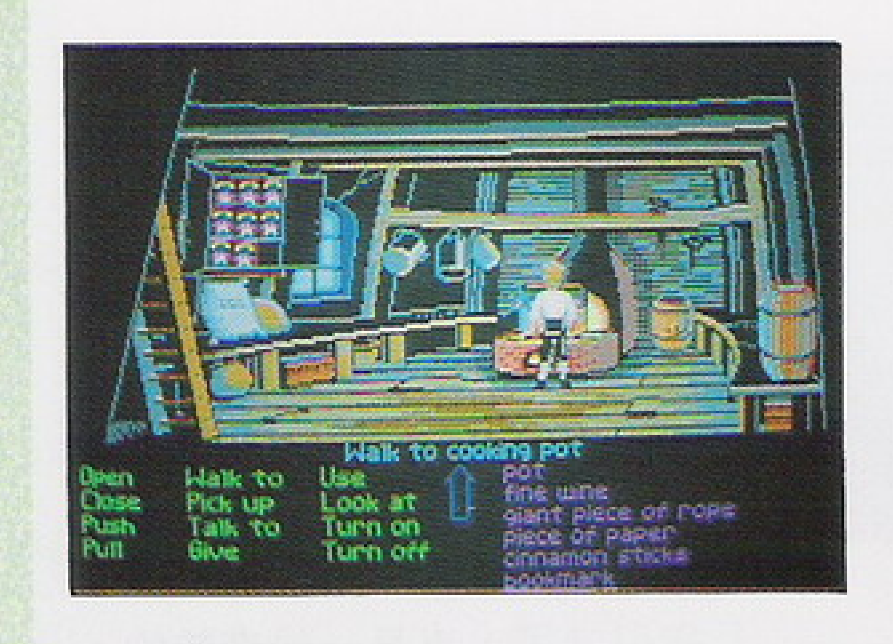
看來這就是航海日記提到的「指引」了，真是一份奇特的食譜——等等，照航海日記看來，這份食譜恐怕真的內藏玄機。照著做做看。



111.登上繩梯（rope ladder），取下海盜旗（Jolly Roger）。



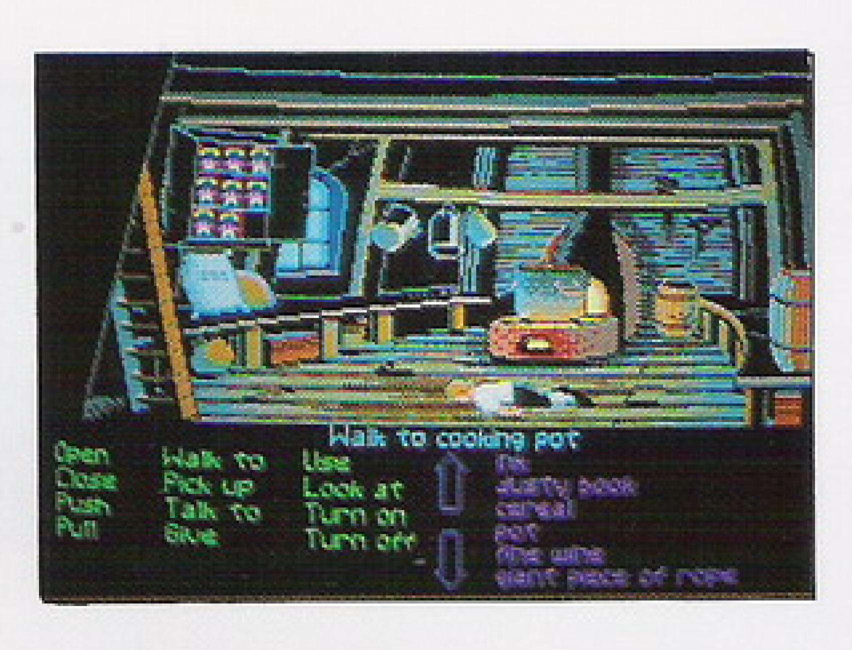




112.把 cinnamon stacks、breath mints、Jolly Roger、ink、fine wine、rubber chicken、gunpowder和 cereal放入 cooking pot中。



113.就在所有材料都放進鍋之際，轟然一聲，天地變色，我頭昏目眩了……。



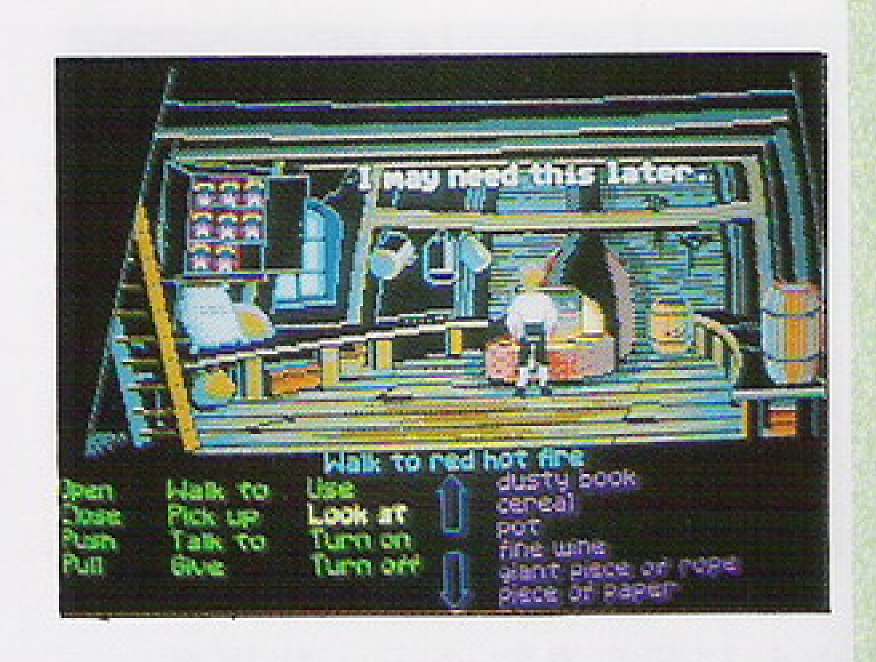
114.巫毒教咒語發生效力，使船走了一段神祕的航程。我也跟著昏睡了數天。(按動作鍵或選擇鍵站起身來)。



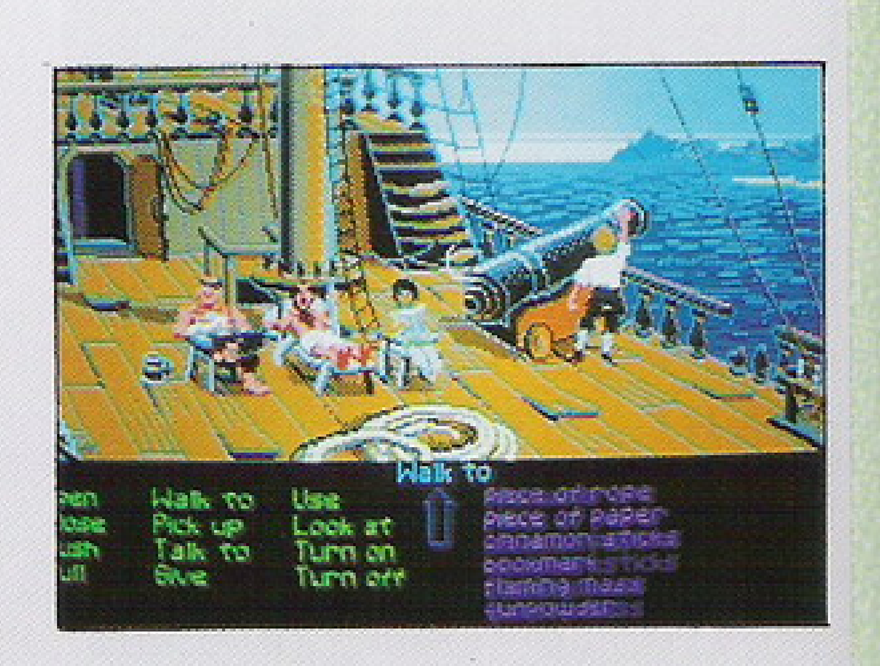
115.太好了，找到猴島了。



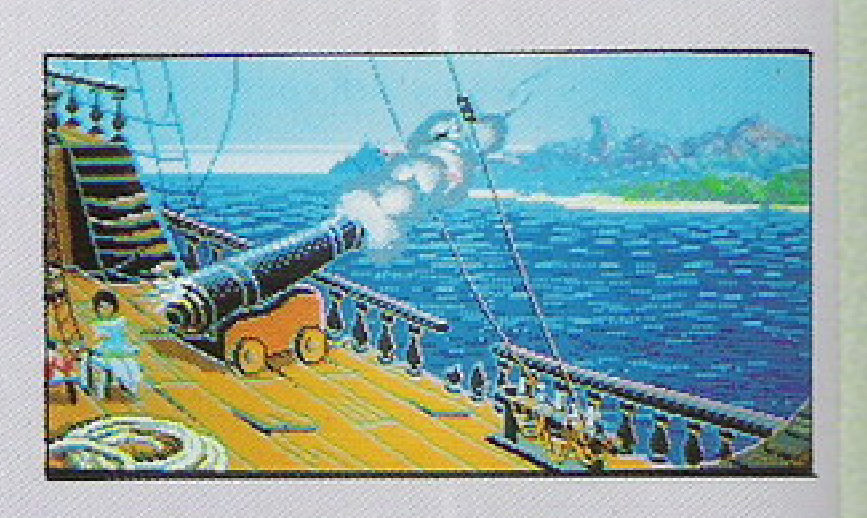
116.我興沖沖地對他們三人說:「嘿，看那邊，我們已經到猴島啦！」
三人看看猴島，又看看我，獨眼大漢領頭說道：「等你找到市長再通知一聲，我們會為她多準備一張椅子。」
好哇，當初你們是怎麼說的？今天到了目的地也不肯上岸救人！



117.先去取一些火藥，再用毛筆(feather pen)引火(use feather pen with red hot fire)成為 flaming mass。

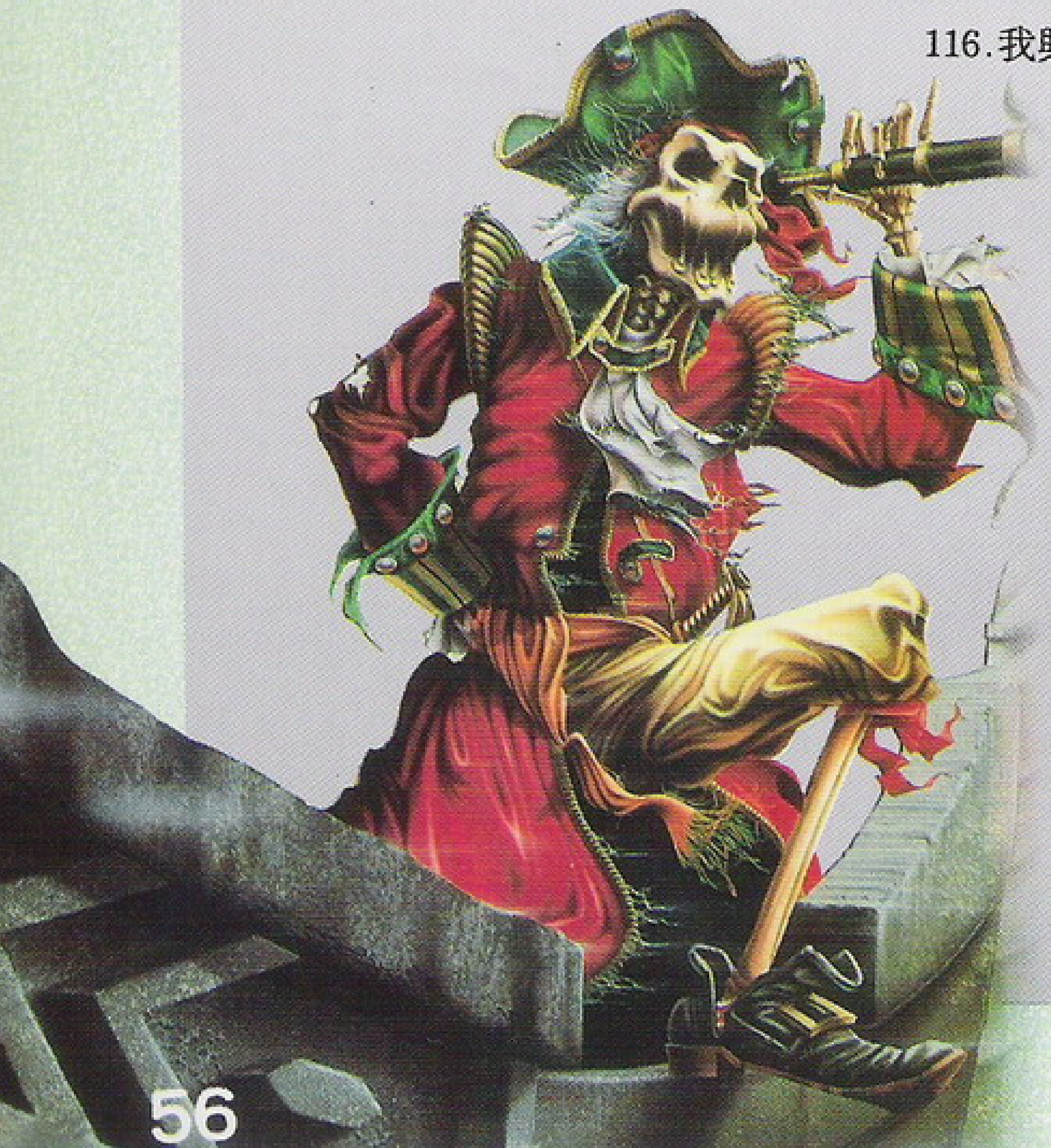


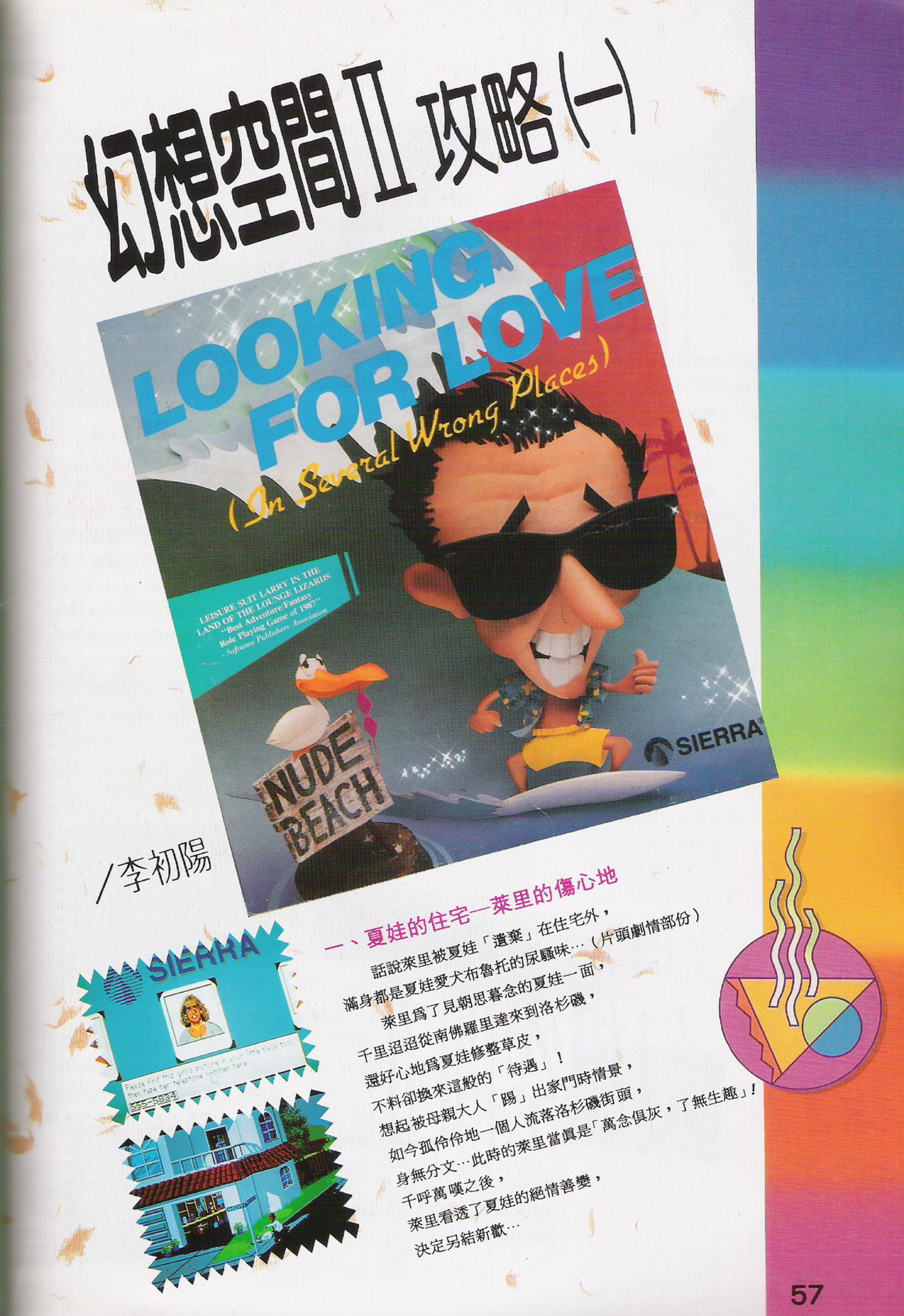
118.把火藥自炮口(cannon nozzle)放進去，裝上導火線(use giant piece of rope with cannon)，戴上鍋子(use pot)。



119.點燃導火線後，趕緊爬進炮管裡(這招正是從混亂島上馬戲班那兩兄弟學來的)。果然轟地一聲把我直接射出去！

<待續>



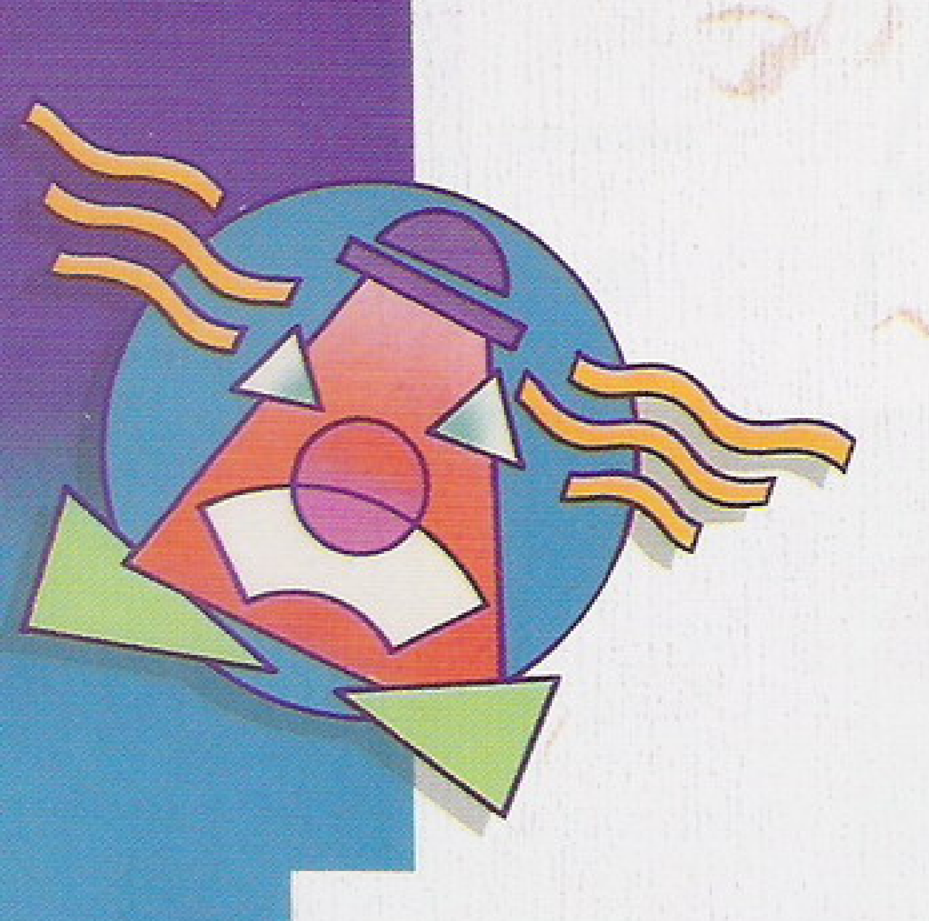


幻想空間Ⅱ攻略(一)

／李初陽

一、夏娃的住宅—萊里的傷心地

話說萊里被夏娃「遺棄」在住宅外，（片頭劇情部份）
滿身都是夏娃愛犬布魯托的尿騷味…
萊里爲了見朝思暮念的夏娃一面，
千里迢迢從南佛羅里達來到洛杉磯，
還好心地爲夏娃修整草皮，
不料卻換來這般的「待遇」！
想起被母親大人「踢」出家門時情景，
如今孤伶伶地一個人流落洛杉磯街頭，
身無分文…此時的萊里當眞是「萬念俱灰，了無生趣」！
千呼萬嘆之後，
萊里看透了夏娃的絕情善變，
決定另結新歡…

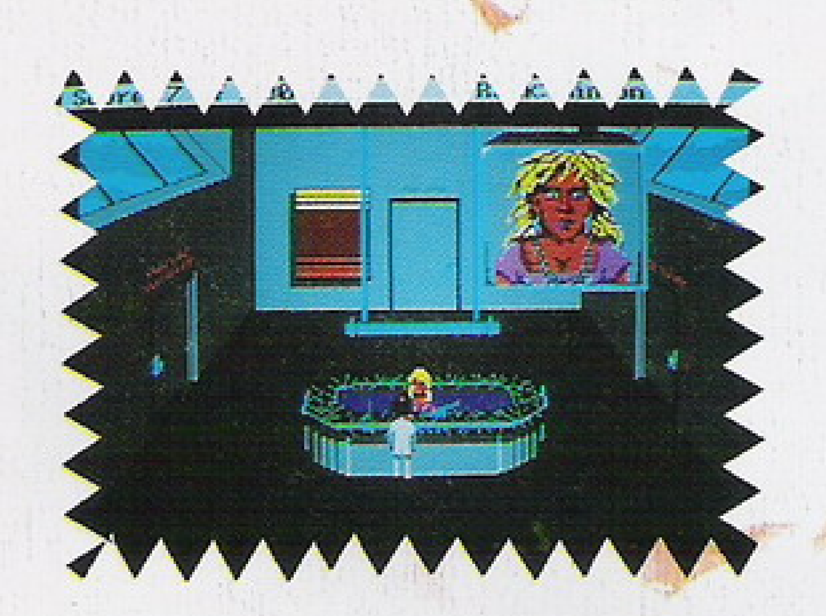


萊里走進夏娃的車庫內，看看有什麼可以帶走的沒有（走進車庫右方，直到螢幕上看不到萊里），看一下車庫<Look>，發現無情的夏娃竟然遺留了一件長褲，更慶幸的是這件長褲裡還有一張（美金）壹元紙鈔，反正四下無人，不拿白不拿，就當作是夏娃的一點心意吧！<Get a dollar> 於是精彩的劇情就從這一塊錢展開…

二、尋找彩票—漫遊洛杉磯

首先，萊里沿著 BALL ROAD向右上方前進，經過圍牆，趁綠燈亮時，迅速通過馬路，再繼續向右上方前進，終於到了KROD電視臺。

電視臺正準備錄製「我愛紅娘」(Dating Connection)。萊里心想這是「獵艷」的好機會，錯過了就可惜了，不過，沒中彩票的話，櫃臺小姐是不會讓萊里進去的，但是彩票到底要在哪裡買呢？



趕快繼續向右前進，經過一處可眺望好萊塢的圍牆，再往前走到一處空地，萊里注意到木板圍牆上有一個小洞，天生偷窺狂的他，抱著一窺美女的期望往洞裡一瞧<Look through the hole>，只看到有人在玩警察故事，頗爲失望。

三、購買彩票——一券在手，希望無窮

萊里繼續往前走， 終於到了QUIKIE MART。走進店裡，和女店

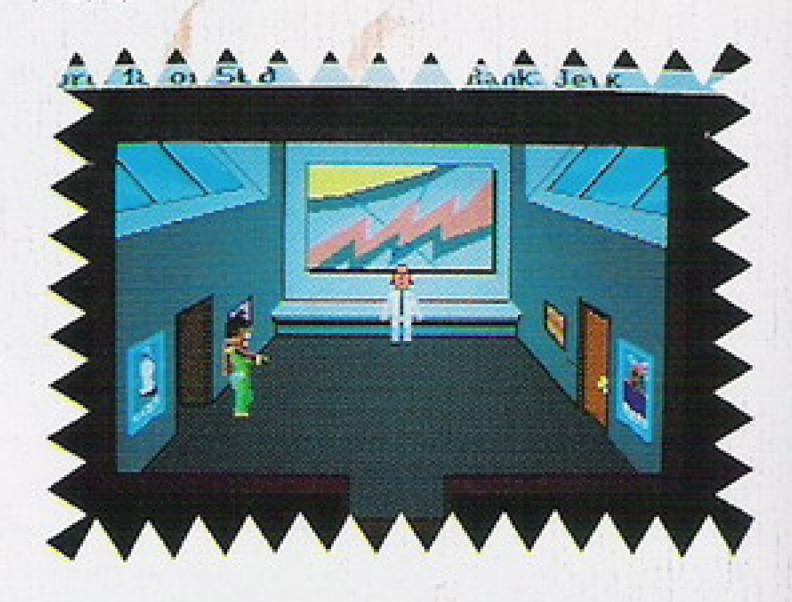
幻想空間 II

員搭過訕<Talk to girl>，發現這家超級商店有樂透彩票出售，便用全部的財產（一塊美金）向女店員買了一張<Buy LOTTO ticket>，並將彩票投入搖獎機中，隨意輸入六組三位數的幸運號碼，至於會不會中獎，就得靠運氣了。現在萊里可是名符其實的窮光蛋了，先別買汽水，否則萊里可會因賴帳而死在潑辣的女店員槍下，她可是南方出身的驃悍牛仔女郎…。

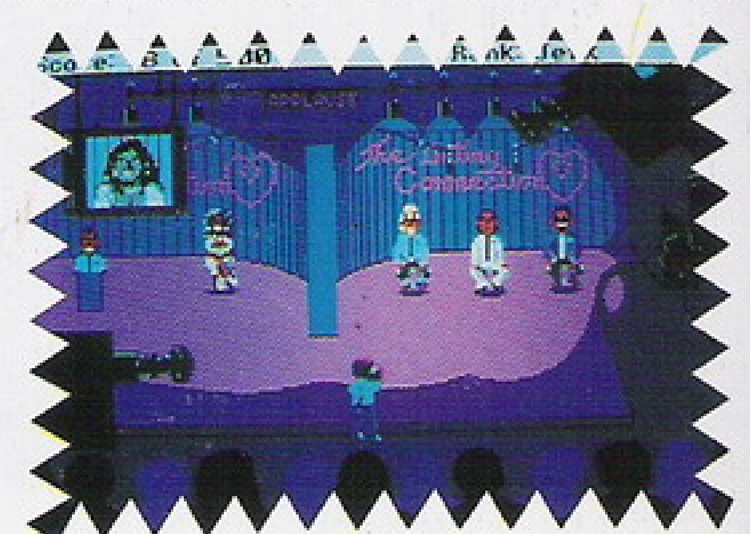
如果沒中樂透彩票，萊里美好的將來、樂透彩金，還有美嬌娘，不就全都泡湯了？別急，萊里自有妙計…。

四、我愛紅娘，紅娘愛我—百萬富翁的誕生

現在萊里迫不及待地衝往KROD電視台，一進入電視台大廳，立刻拿彩票給櫃台小姐看 <Show ticket>，小姐看過彩票後，就會告訴萊里這次開獎的六組號碼有哪些，（記得把它們抄下來）並且問萊里的六組彩票號碼是幾號。有點小聰明的萊里就將剛從櫃台小姐聽到的六組號碼輸入，她就會爲萊里打開「綠房間」(Green door)的大門。

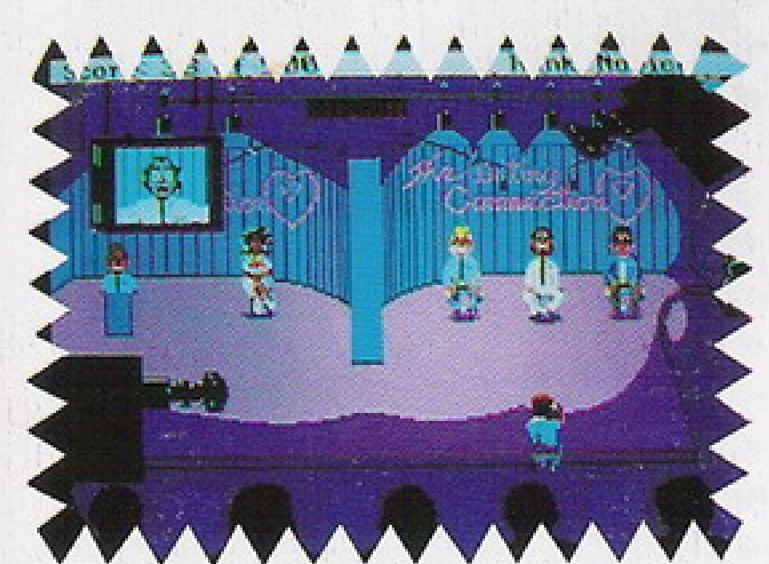


走進綠房間，先坐在長條沙發上<Sit>等待錄影。要上電視了，千萬別緊張。突然從左邊的門走出一個人大聲吆喝萊里跟他進去，大夥已經在錄影棚等了很久了，於是



萊里從沙發上站起來〈Stand〉，並跟他進了我愛紅娘的錄影現場。

節目一開始，主持人介紹來賓及女主角芭芭拉，隨後便向三位男士提出不同的問題。



不論是怎樣的問題，紅鸞星高照的萊里隨便答什麼總會被選中。

離開我愛紅娘的錄影現場，回到綠房間，先別急著走，工作人員會出來向萊里道賀並將獎品（南太平洋之旅的船票）拿給萊里。先坐在沙發上休息一下〈Sit〉，從右邊房間內會出來一位女主持人找萊里去錄樂透獎的抽獎實況。



幸運的萊里輕輕一轉，就獲得一百萬元的獎金！從身無分文、被女友「唾棄」的窮光蛋到人財兩得的百萬富豪，萊里這回眞的「發」啦，而且還發得非常離奇。

此外萊里又能和我愛紅娘中的芭芭拉同乘「愛之船」共遊風光綺麗的南太平洋，萊里的內心充滿了幸福的感覺……但是芭芭拉知道她竟然選中萊里這位「其貌不揚」頭髮微禿的糟老頭時，又會作如何想呢？

幻想空間II

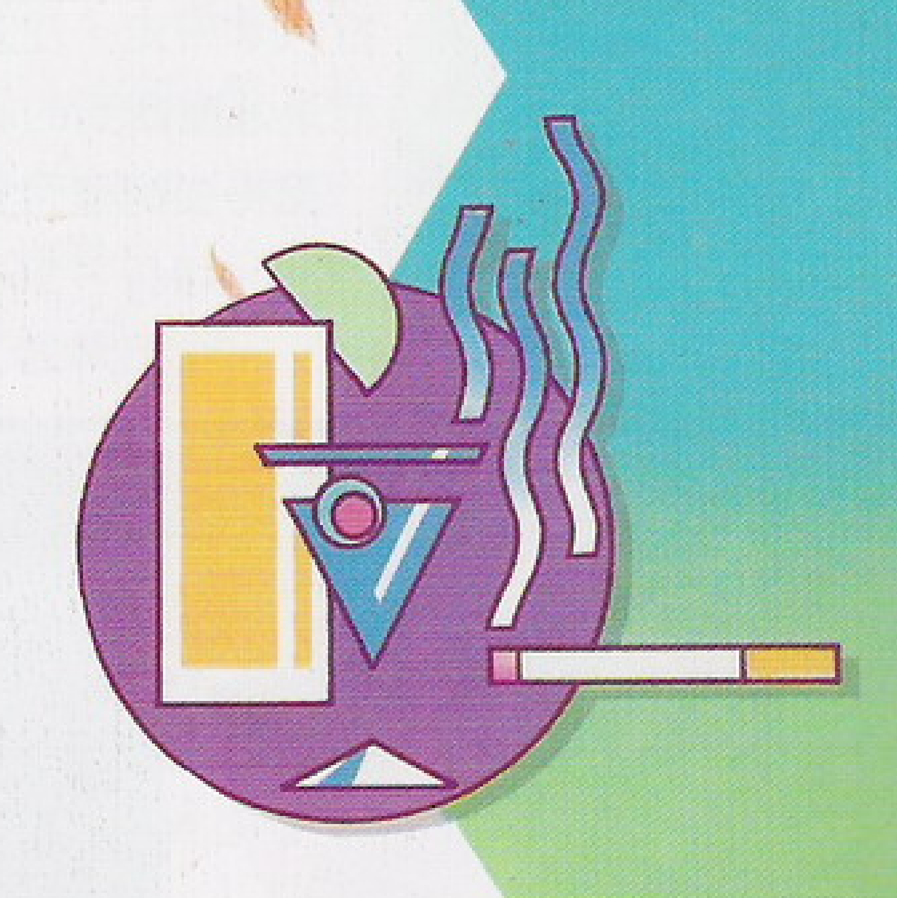
五、南太平洋之旅前的準備

萊里帶著興奮的心情回到夏娃的住宅，卻發現他的東西都被清出來倒在垃圾桶中，萊里連續看了兩次垃圾桶〈Look trash〉最後終於找到了他的護照，　撿起護照〈Get passport〉，有了護照、獎金，這回南太平洋之遊一定是一趟非常愉快之旅了。萊里恨不得馬上搭上愛之船，不過，上船前總要打點些東西吧！

走到圍牆邊，向右邊橫過馬路到達公園再向上走到Molto Lira的服裝店，進去挑件稱頭的衣服吧。



進去之後，萊里發覺店內有些標示牌，仔細一看〈Read sign〉，原來泳褲只有半價而已，好吧，就挑件泳褲好了，走到店的最後面，那邊有一支架子吊掛著許多泳褲，〈Get swimsuit〉拿了一件昂貴的泳褲到櫃台小姐那付錢　〈Buy swimsuit〉，櫃台小姐要找89萬元給萊里，萊里爲了趕搭愛之船，沒時間看她一張張算著百元大鈔，只好順手抓了一大把百元大鈔先走了。



再走到藥房，進入藥房後向左走到左邊的矮櫃邊，拿起一瓶防曬油〈Get lotion〉，走到櫃台付錢〈Buy lotion〉，立刻到 QUIKIE MART超級商店買些東西，船已經快開了…動作要快！

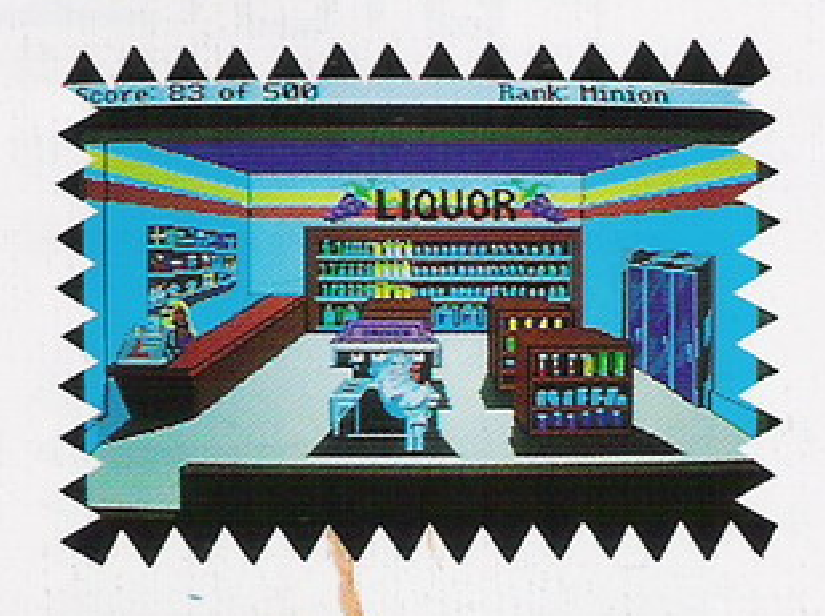


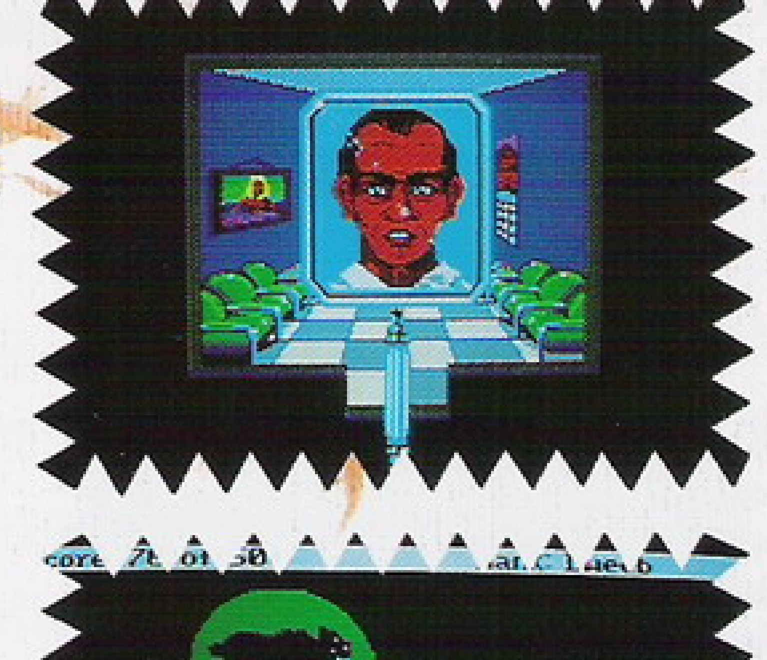
幻想空間II

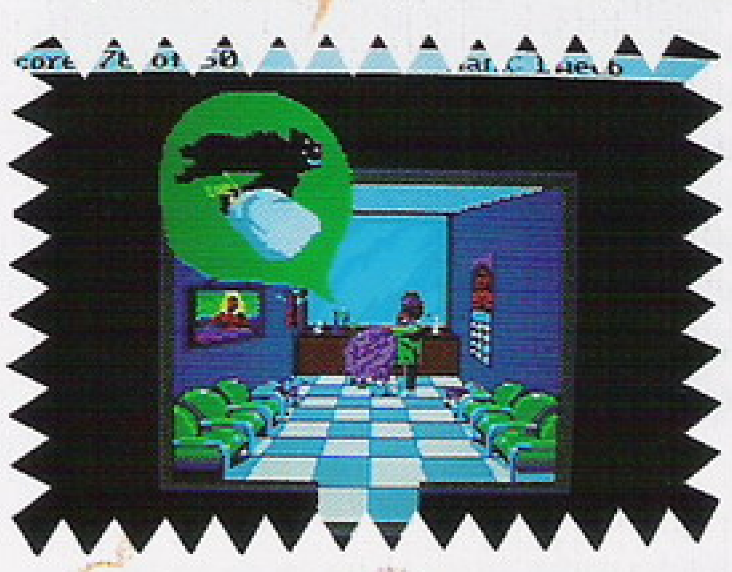
進入超級商店，走到蘇打機旁 (soda)，〈Get soda〉，開始裝蘇打汽水，不過杯子顯然是大的離譜，萊里決定把這個超大杯的蘇打汽水帶走，注意看他是怎麼辦到的呢 ？記得要到櫃台買單〈Buy soda〉

，沒忘記她是一位兇悍的南方牛仔女郎吧！現在，搭船前的大事，就是到理髮店去修剪門面一番。

進入理髮店後，坐下〈Sit〉，全由理髮大師爲你設計啦！







六、　懸疑的劇情一一位KGB 特務，兩位萊里

再到樂器行，此時已開張，萊

…夏娃家附近地圖…

電視台 — 圍牆邊 — 垃圾箱 — 商店

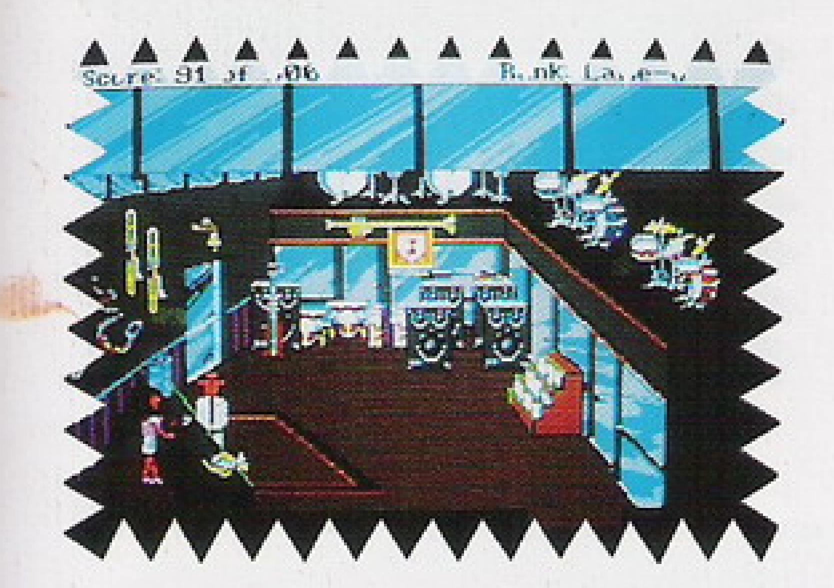
樂器行 — 服裝店 — 棄屋 — 藥房

圍牆邊 — 公園前 — 街道 — 酒吧

夏娃家 — 圍牆邊 — 理髮店 — 碼頭堤防 — 上船

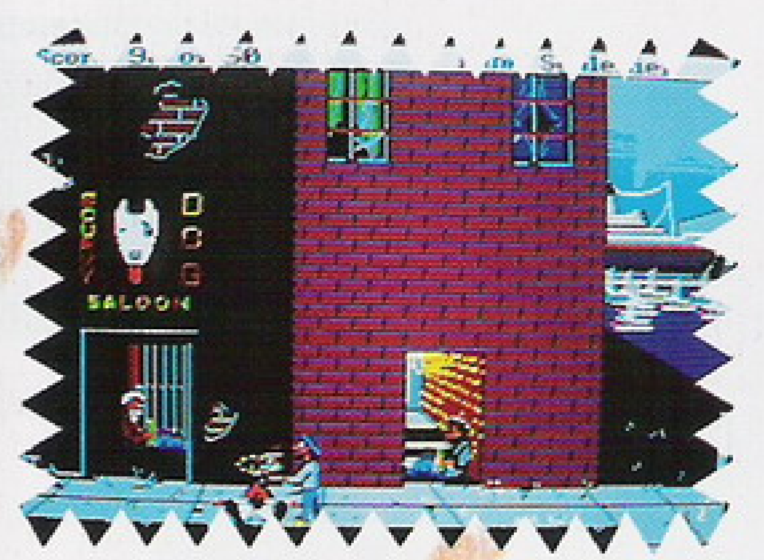
開始位置

里走進去和女店員交談<Talk to girl> ，她卻用西班牙語交談，交談過一陣後，店員會無緣無故地將



一樣奇怪的樂器交給萊里。接著出現一幕奇怪的劇情，竟然有另外一位和萊里長得一模一樣的人在萊里走了以後，進到樂器行找店員要剛剛那樣奇怪的樂器，原來女店員也是農奴基博士的手下（片頭劇情部份），而將萊里誤認為是現在進來的人， 而把樂器（內藏微縮影片 microfilm ）誤交給了萊里，另外，KGB（蘇聯特務組織）也已盯上萊里，準備奪取萊里手中的微縮影片。

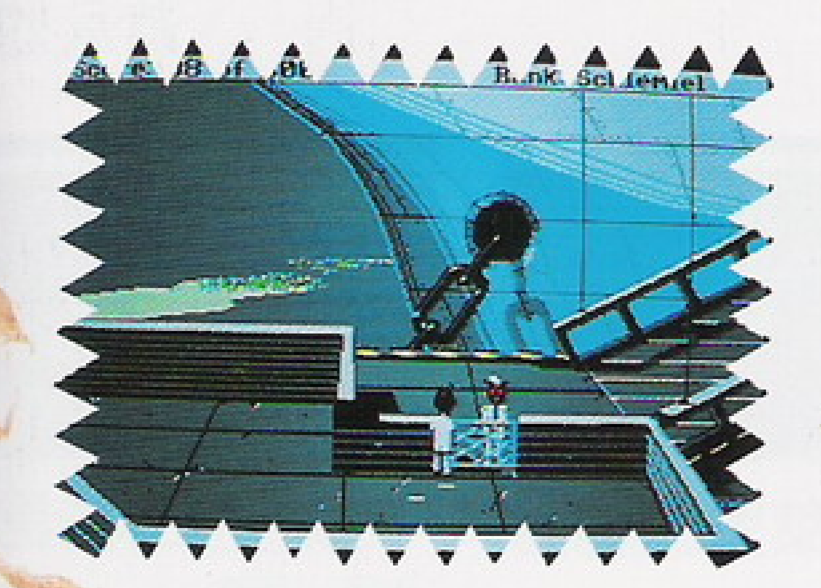
萊里對 KGB 特務的出現雖然有點納悶，卻還不知情…



被KGB撂倒的下場

七、趕搭愛之船

萊里立刻前往碼頭，南太平洋之旅的愛之船已在此等候多時。將船票拿給收票員看<Show ticket>



，他檢查過船票及護照後即讓你上船。

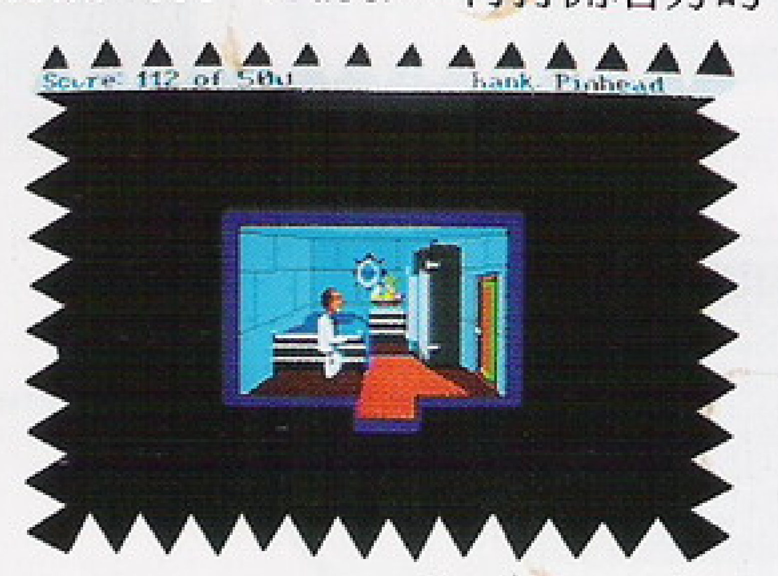
多麼令人興奮的一刻啊，船正要起錨，許多的彩帶飛舞著，好像在歡迎萊里一般，而在萊里的心中，一直惦記著美麗的芭芭拉是不是也已經上船了。在這艘愛之船上是不是會發生怎樣不尋常的戀曲呢？他一直幻想著…幻想著，腦海中浮現芭芭拉的倩影，心裡充滿著許多的遐想…



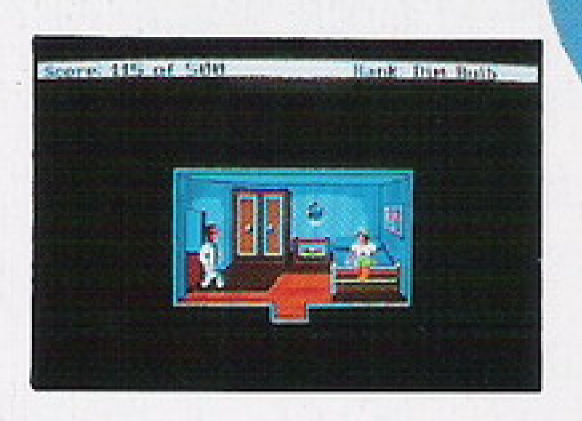
八、母夜叉代女出征



向右走進萊里的臥艙，發現床頭上有一籃水果，看一下籃子上的牌子<Read note>，上頭寫著是冰寶太太(Mrs. Bimbo)所送。先拿了再說<Get fruit>。再打開右方的



門<Open door>，隔壁該是芭芭拉的臥艙吧！原來芭芭拉改變心意，不來了，而芭芭拉的母親則認為機會難得，於是代女出征。

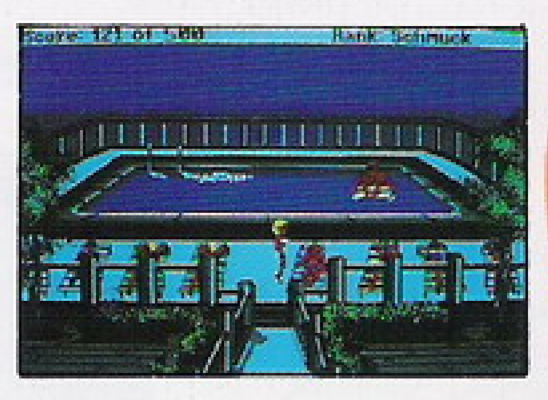


千萬別靠她太近，等她把話講完之後，立刻回到自己的臥艙，關好門<Close door>，免得受芭芭拉母親的「性騷擾」。



你見過「性騷擾」嗎？

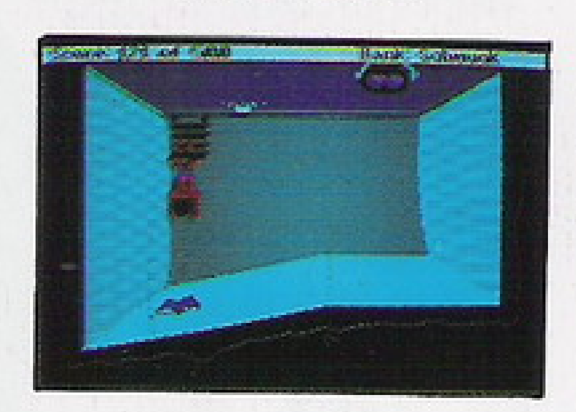
在房間裡換上泳褲<Wear suit>，並塗上防曬油<Use lotion>。



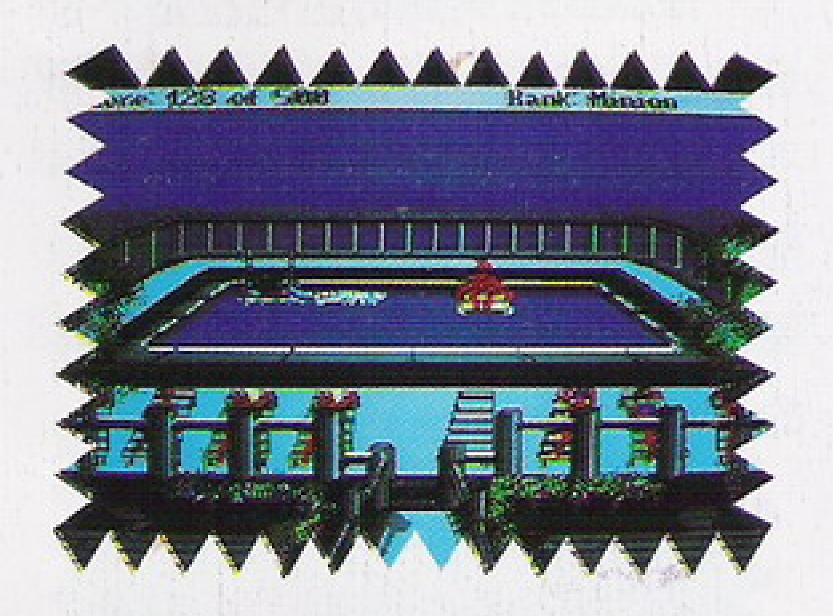
然後走到泳池，先在空的涼椅上休息一下<Sit>，

幻想空間 II

會有一位女郎前來搭訕，千萬不要理她，最好在她出現之前就離開涼椅〈Stand〉。 走進泳池，立即游泳〈Swim〉(太慢的話會淹死)。

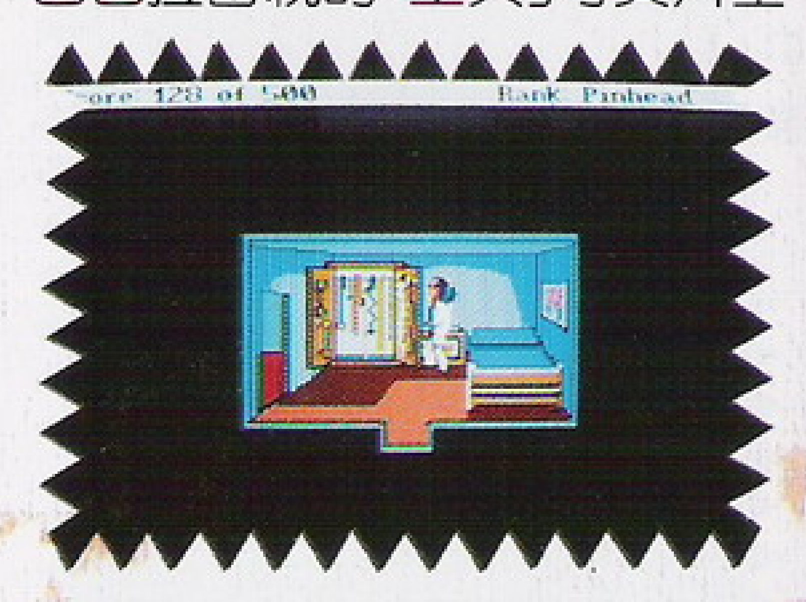


游到泳池正中央，潛入池底〈Dive〉，撿起上半截的比基尼泳裝〈Get top〉(動作要快，否則會溺死)。



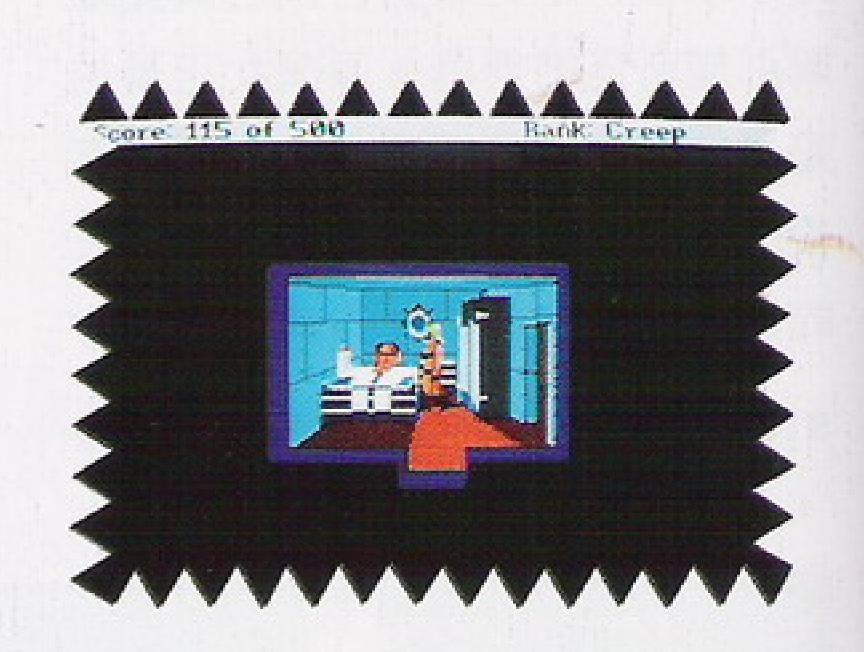
游到池內的梯子， 離開泳池〈Leave pool〉，立即回到臥艙。打開隔壁的門〈Open door〉，進去看看有什麼可以拿的（如果芭芭拉的母親還在的話，趕快回到自己的臥艙，待會兒再進去）。走到床頭矮櫃邊，打開矮櫃〈Open Drawer〉，拿走櫃裡的針線〈Get sewing kit〉。

芭芭拉母親的「工具」可眞齊全



趕快神不知鬼不覺地回到臥艙，並立刻換裝〈Change clothes〉。

這些動作一定要在天黑之前完成，而且千萬別再回臥艙去，否則會被「母夜叉」壓成肉餅。



…愛之船上之相對位置圖…

船長操作室

救生艇甲板

酒吧

理髮店

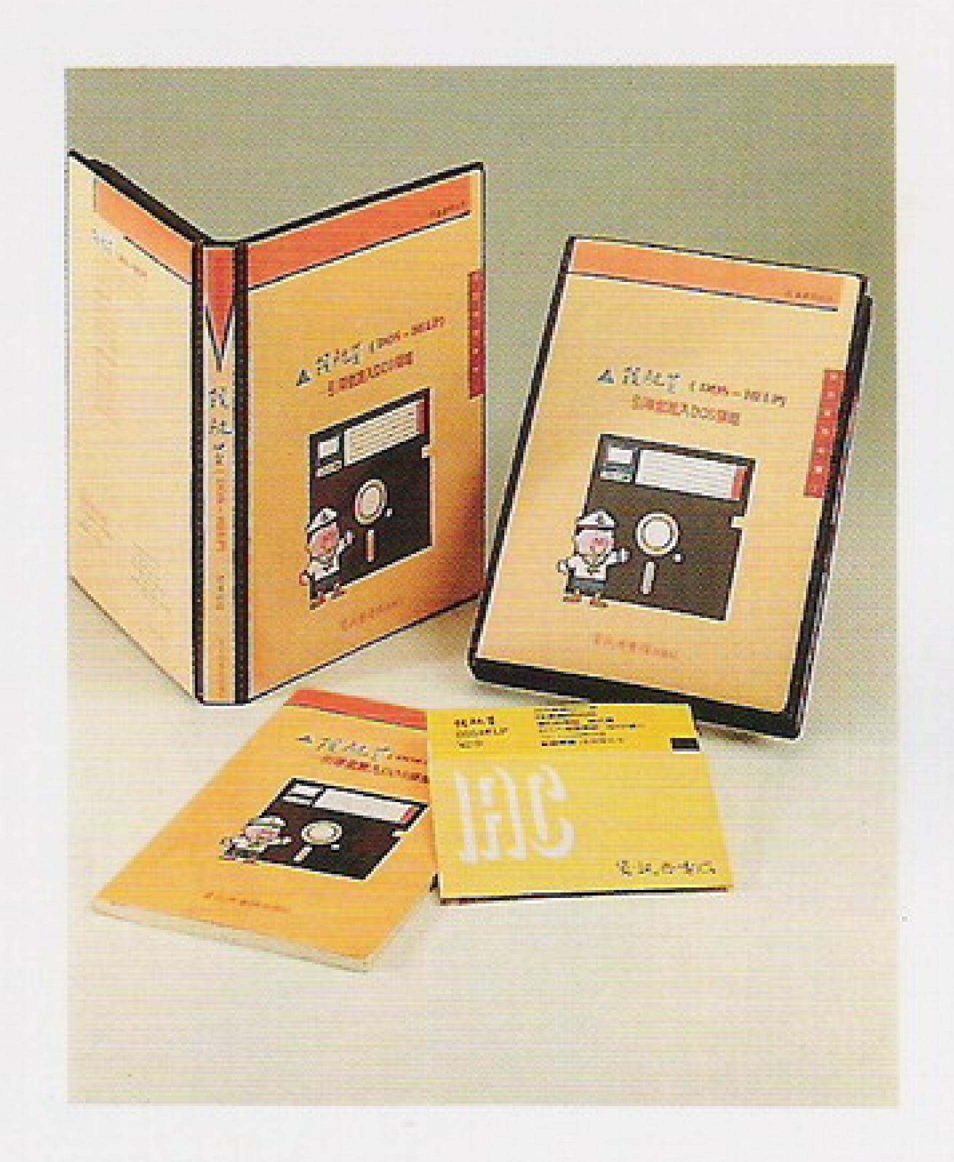
游泳池

萊里的艙房

芭芭拉的艙房

強力推薦

資訊應用軟體系列



系列 1. 領航員（DOS-HELP）
——引導您進入 DOS 領域

一套能幫助您輕鬆愉快地操作 DOS 的軟體，協助一般的 PC 使用者利用簡單的視窗操作方法操作，而不必記憶或鍵入一些冗長的字串，就能隨心所欲的使用 DOS 。

DOS-HELP 產品的特點包括以下幾點

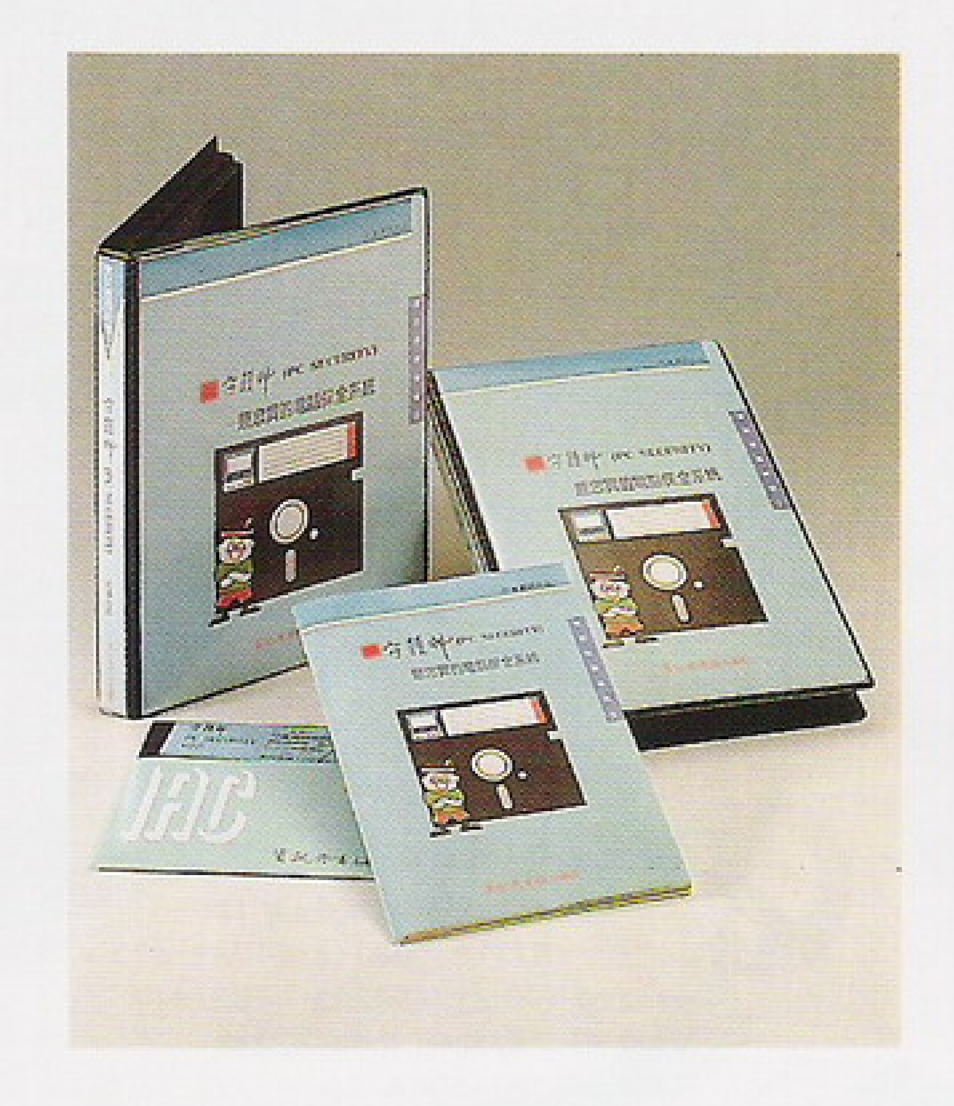
使用操作方面：

- 視窗多樣化
- 簡化 DOS 操作程序
- 使 DOS 指令口語化
- 提供中英文兩種畫面
- 不受使用環境的影響

加強 DOS 功能方面：

- 加強 DOS 拷貝功能
- 增加檔案搬移的功能
- 可自行設定功能鍵
- 簡單實用的輔助公用指令
- 溫和的常駐性程式

領航員（DOS-HELP） 定價 500 元



系列 2. 守護神（PC SECURITY）
——最忠實的電腦保全系統

透過守護神（PC SECURITY）的保護，您不必再擔心電腦的檔案或資料由於不小心的失誤或其它不明原因的破壞而造成電腦資料或檔案的喪失與損壞。

守護神（PC SECURITY）功能如下：

- 檔案防護功能（LOCK）——檔案唯讀
- 檔案隱藏功能（HIDE）——檔案隱藏、防拷、防列印
- 檔案密碼設定功能（PASSWORD）
  ——可自行設定檔案密碼、保護檔案
- 硬碟防護網（Hard Disk Protection）
  ——確保硬碟處於最安全狀態

守護神（PC SECURITY） 定價 750 元



資訊與電腦 出版社
台北市建國南路一段 336 號 3 F
TEL：(02)3255750
劃撥帳號：0167900-5

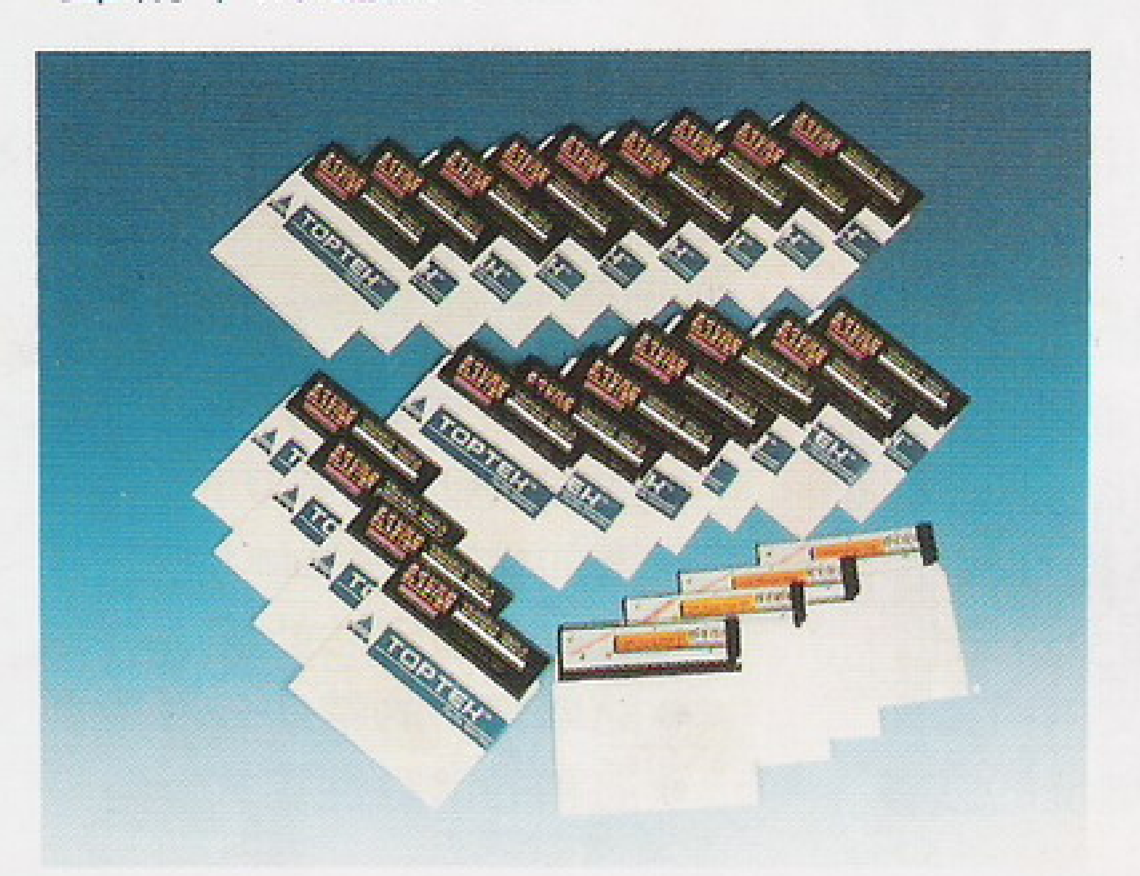
SOUND BLASTER CARD

聲霸卡

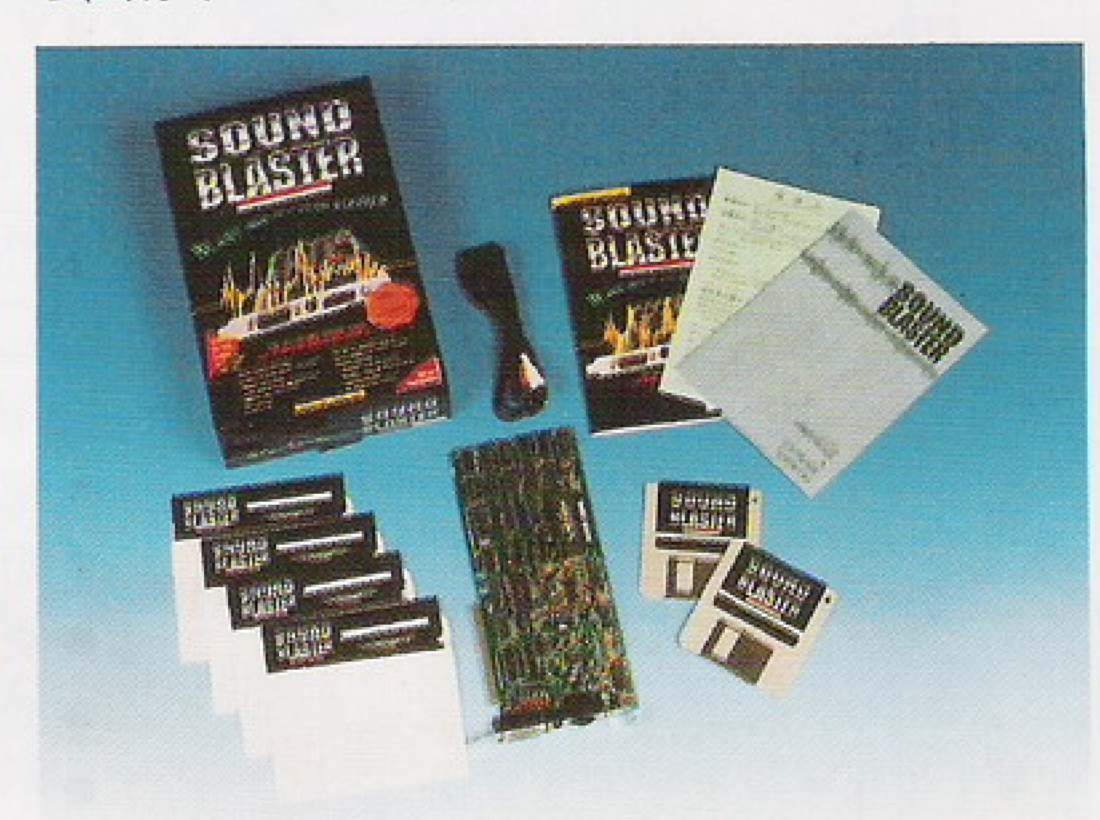
聲霸卡：語音卡＋ADLIB魔音卡＋MIDI卡＋GAME I/O+C/MS音樂卡(需另購IC CHIPS)＋衆多支援軟體…

24聲部立體Hi-Fi音效 ……創新電腦琴演奏及伴奏…………
數位化語音錄放系統………玩音效GAME及接頭……
自然原音重現……連接MIDI樂器…………卡拉OK伴唱帶字幕

聲霸卡的選購軟體



聲霸卡Ver1.5的標準包裝



①可配合ANIMATOR及其他軟體製作生動的語音簡報系統及製作語音教學軟體(CAI)最佳的工具等。
②聲霸卡完全和ADLIB相容，所有音效軟體都可以玩效果更佳，立體＋語音輸出。
③可配合國外FM及MIDI編曲、作曲軟體，(以五線譜編曲或作曲)如VME、MUSIC、SPJR、SP4.0及SPG4.0…等，效果奇佳，可作爲學校或個人學習音樂創作的最好工具。

聲霸卡擁有：

- 語音合成功能
- C/MS原有的12聲部立體合成音樂(必須另購C/MS IC CHIPS才有此功能)
- 11聲部FM樂器音效，並可自行製作(ADLIB＊完全相容)
- 數位化聲音輸出
- 數位化聲音輸入
- DMA(直接存入)及減少硬體壓縮，可節省CPU的時間及記憶容量
- 標準規格PC搖桿接頭
- 連接MIDI樂器的標準接頭
- 含功率擴大器及麥克風插座
- 立體音效擴大器含音量控制
- 可被世界上最大的音效及語音軟體支援
- 附帶軟體項目有：神奇支援電腦琴／會說話的鸚鵡／語音錄放系統／語音合成及心理醫師範例軟體
- 聲霸卡(SOUND BLASTER)可插入任何擴充槽在您的IBM PC、XT、AT、386、PS/2(25/30)、Tandy(except 1000EX/HX)及IBM相容的電腦中皆可。

系統配備：
①最少512KB記憶容量
②DOS 2.0版以上
③CGA、MGA、EGA或VGA相容板子皆可。

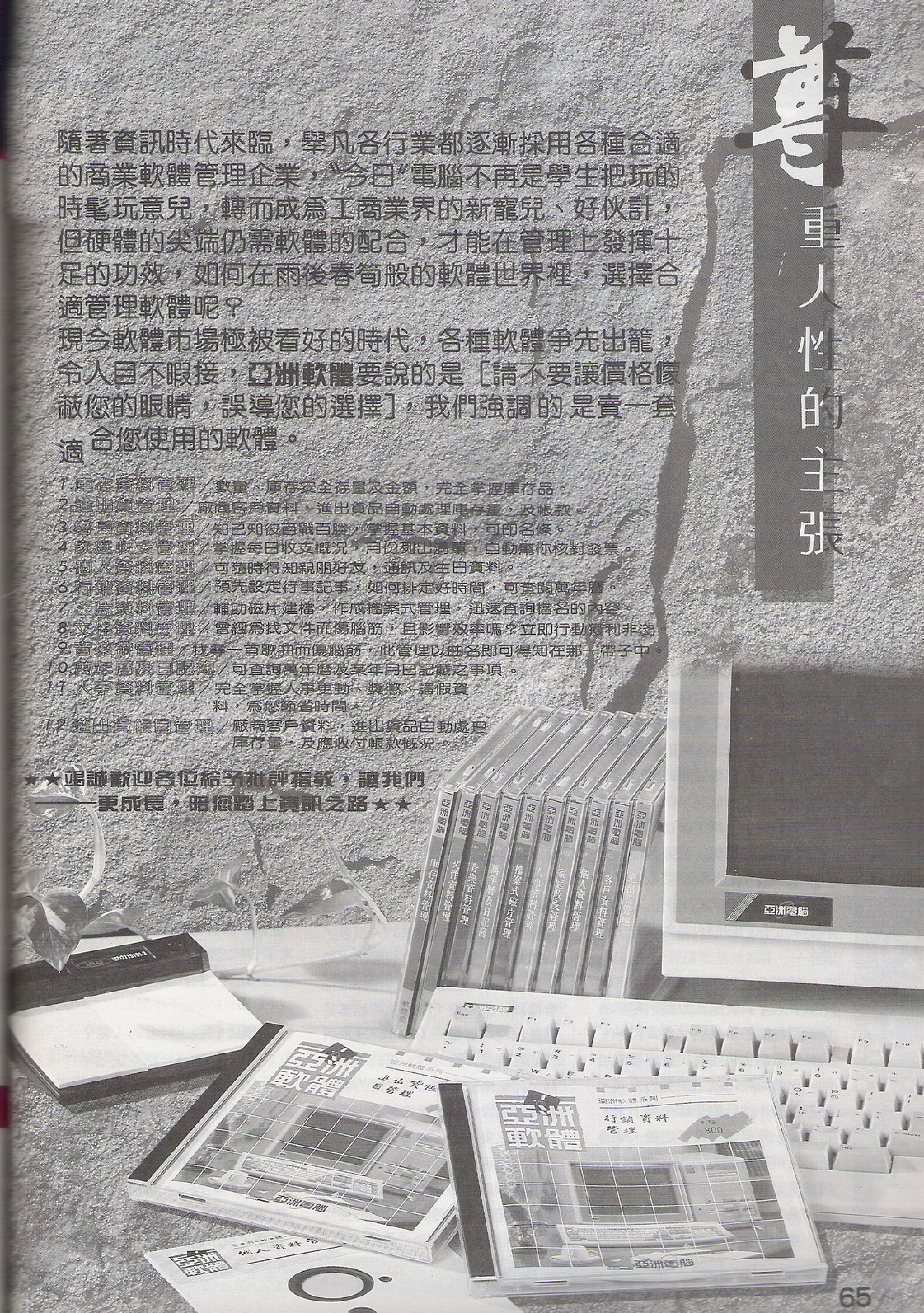
標準包裝：(全國統一售價NT$6,950)
①SOUND BLASTER聲霸卡界面一片
②FM神奇電腦琴彈奏軟體(FM INTELLIGENT ORGAN)
③會說話的鸚鵡軟體(TALKING PARROT)
④語言製作錄放軟體(VOXKIT)
⑤語音合成及心理醫師診斷範例軟體(SBTALKER & Dr. SBAITSO)
⑥內附4片5¼"及2片3½"軟體磁片
⑦說明書及保證書
⑧一條Cable(接喇叭用)

台灣總代理
勤益電腦股份有限公司
台北市南港區東新街34巷18號3F
電話：(02)7830887(8線)7831673・7831681
傳眞機：(02)7854223・7831417
門市部：台北市安和路22號
Tel:(02)781-5368

歡迎洽購，衆多新進口支援 聲霸卡軟體，或詢寄選購品目錄



基隆市
安可電腦 032-270290
台北市
中視文化 02-7516031
安和門市 02-7815368
萬聖電腦 02-3218358
正揚電腦 02-3971461
捷宇電腦 02-3832673
立衆電腦 02-3314215
全亞電腦 02-7773654
新音電腦 02-3316243
巨功科技 02-3944407
全國電子 02-3315365
立群電腦 02-7711191
浩然電腦 02-9345042
飛達資訊 02-3973850
德寶電腦 02-3911371
久久電子 02-3315617
聚佳電腦 02-3973802
順發電腦 02-3218620
理寶音樂 02-5020844
雷斯科技 02-3148217
新莊市
明玉資訊 02-9937331
板橋市
展群資訊 02-9582212
維爾資訊 02-9670219
土城鄉
資盛行 02-2603257
中和市
漢琦電腦 02-9410955
永和市
雙和資訊 02-9285739
桃園縣市
上群電腦 03-6708977
達訊科技 03-3261665
盟興資訊 03-3389256
聯開企業 03-3374506
中壢市
高德企業 03-4227922
新竹縣市
旭佳資訊 035-312277
利基資訊 035-950339
群霖資訊 035-338211
宜蘭市
漢諾資訊 039-331003
日新電腦 039-517123
台中市
邁克電腦 04-2238540
德寶電腦 04-2276958
常佑資訊 04-2614718
添誠資訊 04-3252066
台灣艾迪克04-2520005
智閣科學 04-2227498
智新電腦 04-2543105
龍軒電腦 04-2221275
經濟電腦 04-3722679
凡門資訊 04-2521014
紳帥電腦 04-2265635
沙鹿鎮
三大電腦 046-626102
龍井鄉
光德資訊 04-6318109
清水鎮
龍盟資訊 04-6220676
彰化縣
一泰電腦 048-810228
德利企業 048-922189
雲林縣
斗六電腦 055-336291
嘉義市
津寶資訊 05-2223472
台南市
欣泰電腦 06-2385133
裕富資訊 06-2241795
祐衡電腦 06-2655877
匠九資訊 06-2280067
誼諾電腦 06-2697117
台南縣
森裕資訊 06-7831712
高雄市
時誠電腦 07-2114404
旭泰科技 07-3352114
統立電腦 07-2111287
鳳山市
總源電腦 07-7479327
岡山鎮
劍橋資訊 07-6212280
台東市
北淞企業 089-335398
花蓮市
新風電腦 038-336007
花蓮縣
清松資訊 038-888050
屏東縣
維青電腦 08-8353569


尊
重人性的主張
隨著資訊時代來臨，舉凡各行業都逐漸採用各種合適的商業軟體管理企業，"今日"電腦不再是學生把玩的時髦玩意兒，轉而成為工商業界的新寵兒、好伙計，但硬體的尖端仍需軟體的配合，才能在管理上發揮十足的功效，如何在雨後春筍般的軟體世界裡，選擇合適管理軟體呢？
現今軟體市場極被看好的時代，各種軟體爭先出籠，令人目不暇接，亞洲軟體要說的是〔請不要讓價格矇蔽您的眼睛，誤導您的選擇〕，我們強調的是賣一套適合您使用的軟體。
1 ／數量、庫存安全存量及金額，完全掌握庫存品。
2 ／廠商客戶資料，進出貨品自動處理庫存量，及帳款。
3 ／知己知彼百戰百勝，掌握基本資料，可印名條。
4 家庭收支管理／掌握每日收支概況，月份列出清單，自動幫你核對發票。
5 個人資料管理／可隨時得知親朋好友，通訊及生日資料。
6 ／預先設定行事記事，如何排定好時間，可查閱萬年曆。
7 ／輔助磁片建檔，作成檔案式管理，迅速查詢檔名的內容。
8 文件資料管理／曾經為找文件而傷腦筋，且影響效率嗎？立即行動獲利非淺。
9 ／找尋一首歌曲而傷腦筋，此管理以曲名即可得知在那一帶子中。
10 ／可查詢萬年曆及某年月日記載之事項。
11 人事資料管理／完全掌握人事更動、獎懲、請假資料，為您節省時間。
12 ／廠商客戶資料，進出貨品自動處理庫存量，及應收付帳款概況。
★★竭誠歡迎各位給予批評指教，讓我們一

一更成長，陪您踏上資訊之路★★
亞洲電腦
亞洲軟體
亞洲軟體系列
行銷資料管理
NT$ 800

一舉得金





魔術彩球的作者一共有四位，各有各的事業，要四人湊齊一同接受採訪，實在不太容易。

吳海境（以下簡稱吳）：你們四位怎麼會想一起寫個遊戲呢？

樂一鳴（以下簡稱樂）：我們都是因爲喜歡玩 GAME 而認識的，早就有一起寫個遊戲的構想，也開始著手規劃一個 AVG ，但是這個計劃很龐大。爲了參加這個比賽，又因爲時間關係，只好另外設計一個規模較小的益智型遊戲，就是魔術彩球（ X-ROCK ）。

吳：你們四個人是怎樣分工的？

游振輝（以下簡稱游）：Shy Wen-Feng 負責程式設計，薛耀麟負責圖形部份，樂一鳴負責音樂，我負責策劃，包括制定整個遊戲規則——就是先用紙上模擬的方式，把遊戲操作進行的步驟先寫下來，再讓Shy寫寫看，寫了之後，覺得不好玩再改，例如加入消去金色球這條規則。

吳：得到第一名的感想怎樣？

樂：開始寫這個遊戲的時候確實想拿第一名，可是到了比賽現場卻發現別人也有做得很好的，大家心裡都想第一名大概沒希望了。

薛耀麟（以下簡稱薛）：像得到第二名的決戰俄羅斯就做得很好。

樂：到了頒獎那天，我們想會從第三名報起，就說如果報到第二名還沒有我們的話，大家就偷偷溜了。

吳：參加了金磁片獎這個比賽，你們有什麼樣的感想？

Shy Wen-Feng （以下簡稱 Shy ）：國內想寫遊戲的人很多，以前都沒什麼管道，他想拿出來時不知道要拿給誰發行，也不知道他會得到什麼結果，寫出來可能都是抱著玩玩的心態。 GAME 這東西可能需要設計蠻久的，花長時間去寫，而結果只是自己在欣賞的話，會有一種沒什麼意義的感覺。可是有這個比賽的話，我寫一寫，就算不好，還可以自己玩；但如果能得獎的話，又有名又有利。這個比賽算是軟體世界對發展遊戲這方面提供了一個蠻好的管道。

吳：其實他若曾經買過這家公司所發行，由國人撰寫的遊戲的話，他就應該知道這是一個管道，只是他會懷疑作品拿過去，對方會不會要，會不會被對方嘲笑。比賽的話，大家都可以來。

Shy ：我想提出「獎金十萬塊」這一點。很多設計商業程式的，看到這十萬塊，心裡會想：「喔，十萬塊耶，我寫寫看」，然後他就投入這一行。

吳：兩位（指薛和游）是寫商用程式的，你們認爲這十萬塊的獎金會不會構成夠大的誘因？

薛：我個人不否認。

Shy ：對於學生而言，眞的是很大。

吳：已經出社會的人呢？

Shy ：就算是賺外快吧。

薛：誒，算是賺外快。

樂：其實很難講啦，如果你眞的是靠寫程式爲生的話， 出去接case，十萬塊眞的是一個小數目，隨便寫一個程式，可能不需要花那麼大的工夫，就可以拿得比這報酬還高，只不過說這完全是一種興趣



訪魔術彩球作者

所在。從參加比賽的年齡層看來，是比較低一點，當然學生嘛，比較有時間。如果現在已經有工作，雖然他可能有很高的技術，也不一定有時間來做。就像我們四個人好了，各有各的工作，寫這個遊戲就要抽空來寫，所以我們需要四個人在這段期間來做出來，其他爲什麼只要一兩個人就可以了，因爲我們可動用的時間跟他們不一樣。這也是一個問題。

吳：這個遊戲是以什麼語言爲主？

樂：當初我那部份是以C來寫，然後跟 Assembly（組合語言）連結，但是因爲主體是 Assembly，由它去call C，中間連結時就發生一些問題，尤其是用 Turbo C 的話會產生一些bug，後來就把我那個driver改成Assemly，也就變成全部都用 Assembly 。

吳：在寫的過程中是不是順便得到一些技術？

Shy：這方面的技術得到很多，譬如音樂部份、壓縮技術等。當初做出來的時候是6片360K磁片！不知道怎麼賣。後來和樂一鳴研究，死壓活壓把它壓成3片。當初絕對沒有想到能壓成3片。

樂：當初黑白和彩色是分開來的圖形檔，加上把彩色轉黑白的程式，才可以減小不少的data。

Shy：這遊戲裡面，這些技術用得很多，如果有人想拿壓縮程式去壓它，我相信怎麼壓都是3片，不可能再壓下去了。所以說，做這個遊戲眞的是得到很多技術。

吳：也就是說如果特地爲了這些技術，可能比較沒有衝勁，今天因爲你有個主題，順帶把這些技術實現了。

樂：可以這樣講。當初就是遇到這些難題，然後這些困難的解決就是我們互相硏討一下。當初我就提出一兩個構想給Shy，譬如這一片，要玩的時候要先解壓縮，但是因爲玩的人，不喜歡要玩的時候還要解開來放到 hard disk 裡面，覺得不太好，所以我們就直接壓在裡面，直接用程式來 control 。這樣的話，我們無法直接以現成的壓縮程式來做，我們必須硏討一下別人程式是怎麼寫的，然後我們自己寫一套專門來做壓縮的。所以說我們這裡壓縮技術用得很多，不包括圖形，另外還有資料檔，就是雙重壓縮，然後再加上剛才我講的彩色轉黑白，可以說有三重的技術存在。使用了這三重技術把6片弄成3片，等於縮小了一半。

吳：兩位（指澔和薛）本是寫商業程式的，現在來寫 GAME，多了那些樂趣？

澔：商業程式都是一些資料在轉來轉去，並沒有多大的變化；遊戲的變化就比較大，而且比較普及，知道的人比較多，做出來比較有成就感。

薛：寫商用程式大概也有四、五年的時間，我一直覺得寫商用程式有個規則，就是客戶要求什麼，你就寫什麼，你會感覺事實上就是一直在聽上面的，沒有一些自己的主張在裡面。 GAME 就不一樣，你想怎樣去發展，自己可以去編個劇本，去設定角色，你會感覺自己在 control 一個東西，和寫商用程式的感覺完全不一樣。

吳：那是說你是主人囉？

薛：對，可以這樣講。

Shy：寫遊戲有它的樂趣，眞的是這樣子。寫商業程式，了不起，寫完的話是賣給人家，沒什麼樂趣可言；自己寫 GAME，就算賣不出去，自己玩玩也爽。寫 GAME 的時候不會感到枯燥，而寫商用程式眞的會有很煩的感覺。寫 GAME 的時候，每新出一個副程式，看到它的效果就會很高興。

薛：事實上，商用程式寫久的話，會覺得沒有什麼技術可言，它的一些數值或者運算方式不能再變，寫起來眞的很煩。有時候爲了客戶要求一個小數點，你就可以跑了好幾趟，過去幫他改這些東西。你會覺得事實上那些東西變死板的，商業程式嚴格講起來的話。

吳：可是寫遊戲也常常爲了小地方在改。

薛：不過，改的話，那種成就感又不一樣，因爲你會覺得它事實上是改得更完美；而商用程式，你會覺得修改它，只是爲了符合一種需要性而已，因爲「需要」而去改這個東西。

吳：各位是利用工作之餘的時間寫遊戲，另外有一份穩定的工作來維持生活。如果有人這麼愛玩 GAME，愛寫 GAME，今天他全心投入這個行業會不會餓死？

Shy：這當然看公司的待遇制度啦。我想這當然是起步——我是指設計師和公司有配合的關係，這在臺灣眞的是剛起步，國外當然是好久了。以前Apple時代，臺灣有人自己設計中文的遊戲，一出來後可以說盜版滿天飛，那時候很多人對自己寫 GAME 失去信心。因爲我寫一個遊戲出來，銷售管道不好，大家都是隨便拷來拷去，所以說那時候利潤並不高。現在這種情況比較有改善，等於說市場秩序比較好了，如果以現在再做個好好的起



訪魔術彩球作者

步，如果軟體世界對這個制度有一個很好的規畫的話，相信以後可以有很多人來投入這個行業。

樂：現在磁片保護的技術是越來越好了，可以說對作者比較有保障。

薛：最早以前我玩 PC 遊戲也是用拷的，可是現在遊戲的價格已經下降了，說明書或整個包裝做起來，給人家的感覺就是至少買起來還有那個價值感的。如果花了80塊可以買到一份有包裝、有說明書的，甚至磁片上那個brand（商標）都弄得蠻好看的，這東西買回去對自己至少有一種保存價值在。慢慢地我開始覺得比較不會買了一大堆no brand（沒商標）的磁片，拷了一堆程式，乾脆就直接買這一份，對我來講，方便而且也蠻實惠的。

樂：另外就是說，要建立我們對於程式作者權利的保障，這算是一種共識啦。如果說我們能建立這種共識，不要去買一些什麼盜版的，或是跟人家隨便拷過來的的話，對程式寫作就能夠有更進一步正面的影響。

Shy：這是理想狀況。臺灣人在設計上的頭腦絕對跟國外有得比，最主要是因爲環境的關係，大家都不敢出來。如果以後制度辦好的話，將來臺灣的 GAME 拿到外國市場上，一定沒話說。

吳：如果有一天，眞的發現被盜拷得很嚴重，會不會影響你們繼續走下去的信心和勇氣？

Shy：不會不會。就算是被人家拷得很嚴重，如果說幫你出版的那家公司，給你的利潤夠的話，可以講外面的盜拷和設計者沒有關係，那設計者還是繼續做下去。問題是盜拷很嚴重的話，應該是公司去擔心。像軟體世界有保證套數，如果我覺得保證套數滿意的話，反正我拿一大堆錢就好了。如果有這種保障的話，很多人會不考慮臺灣這種環境，直接投入，雖然公司賣得不怎麼好，而作者一定有這些錢可以拿的話，我還是願意去做。

吳：魔術彩球沒有半個中文字，連作者名字都用英文，這是爲什麼？

Shy：事實上剛開始設計時有想過中文字，我們甚至想到如果眞的拿到第一名，又拿到國外去賣的情況，所以那時候就想，中文字不要弄太多。

樂：我那時候根本就建議不要弄中文字。

Shy：那是爲了以後改版方便等等。

游：因爲它是個益智型的遊戲，用中文或英文並不會有太大的區別。

吳：這麼說，當初就想走國際化了？（大家都笑了）

吳：那就是說有遠大的計畫，遊戲就會好？

Shy：事實上，那時候有討論到螢幕的事。那時想，大概會有很多人去參加比賽，我們要怎樣贏人家？那只好從畫面跟音效上。所以我們選擇最好的畫面：256色，音效：魔奇音效卡（Ad Lib），就是以聲光效果去壓倒其他作品。當初的構想是這樣。

吳：如果舉辦第二屆時，你希望這個活動作怎樣的改進？

樂：最簡單的一點是應該把期限延長一點，差不多半年之前發佈。因爲眞的一個好遊戲，從企畫到完成，差不多半年左右。

吳：今天談到遊戲，一定會提起經典之作，像 RPG 中的創世紀就有其不可磨滅的地位。有沒有想過各位的遊戲有一天會在臺灣的 GAME 史上，在它那個時代留下一個重要地位？

樂：就以這個遊戲來講好了，沒有錯，它是第一名，這算是一種地位，但問題是我們的東西脫離不了俄羅斯方塊的陰影，所以說它究竟有沒有這種價值存在，很難評斷。一般人可能說，出來的東西有這種東西存在，你沒有辦法逃脫，像比賽的前三名幾乎都是這種類型。有價值是有價值，但如果說有沒有正面意義的話就很難講。

游：達到這種程度的話，它的創意大概是蠻重要的。因爲我玩過一些遊戲，像幻想空間系列、宇宙傳奇系列，他們已經設計到有一個風格，讓全世界的人都知道。一個好遊戲，創意是蠻重要的。

樂：像我們這個 GAME 不是有美女圖嗎？如果以後我還要再寫些什麼遊戲的話，希望最好不要加上這些東西，這是眞的。

吳：也就是說遊戲吸引人應該是遊戲本身，而不是那些過場的美女。

樂：對。當初可能是受了日本方面的影響。

薛：四川省。（大家聽了都笑出聲來）

薛：我當初買四川省好像覺得有部份原因也是爲了那個。

樂：這是一點原因啦。不過，對於 GAME 史上有什麼影響，我覺得就我剛才提過這兩點來看，就不完全純正面的影響，如果能剔掉這兩個因素，我們可能還是有些貢獻存在。



訪魔術彩球作者

吳：在賣場（不管是經銷店或是資訊展）看到人家在買，你們會有什麼樣反應？

Shy ：第一個是心裡很高興，然後會馬上去注意人家看到這個遊戲的反應是什麼，會注意一下他喜不喜歡這個遊戲，如果他心存不屑的話，那會很難過的。會很注意大家對這個遊戲的感覺，這是一定的。

薛：感覺上好像在擺地攤一樣，要是有人買一件，自己就會有一種喜悅。

樂：如果是我的話，我會去特別注意買的人，年齡層是怎樣。至於說這東西賣的多寡，或者人家的評語怎麼樣，也是構成我們以後要改進的依據，不管他講的是好還是壞，對我們來講，都是一種好的回響。

游：我們畢竟只有四個人，而且大家都是遊戲的作者，對這個遊戲的意見、眼光可以說蠻狹窄的，我們也很想知道，這個遊戲如果拿去給別人玩，別人的感覺是怎麼樣。

吳：也就是說怕自己覺得好玩，別人卻不這樣認為。

薛：事實上我們當初在測試時，也是覺得有點困難，可是後來到高雄簽約時，竟然發現有人已經玩到第八關！那時心裡真的是不知道該講什麼話好，我想簡直是不可能的事，因為自己是作者都玩不到那個程度，竟然還有人玩成那個樣子。

樂：所以我們後來做了「改良」，讓它變得困難一點。

吳：外國有專門的人測試遊戲，對你們來說，都是自己在測試是不是？

薛：有些朋友到我們那邊去的時候，就叫他們玩玩看。不曉得是不是不習慣，有些朋友跟我們講說這蠻難的，我們自己也覺得蠻難的，可是到了高雄，竟然有人跟我們講說，他已經到了第八關，而且還堆得滿滿的，為什麼消不掉。

游：自己玩過一段時間以後，發現一點蠻值得安慰的，就是它好像有一個規則性，這種經驗是可以累積的，有類似俄羅斯方塊的效果，可以從遊戲當中去做訓練，增加自己的功力。剛開始覺得滿困難的，而且掉下來的顏色很多，看得眼花撩亂的。

樂：後來發現有規則存在。

吳：譬如按一個鍵，球的顏色就會變換，就像俄羅斯方塊的轉向。

樂：雖然說有點類似俄羅斯方塊，可是方式不太一樣。

吳：另外一種表現方法。

樂：對，造成一種效果。

吳：比較特別是俄羅斯方塊是一體的，疊起來很容易有縫隙，但魔術彩球的球是分離的，懸空的球會落地，這就和俄羅斯方塊不一樣，也造成一些變化。

樂：所以我也認為這東西並不是跟所謂的俄羅斯方塊一樣。人家為什麼認為像俄羅斯方塊，是因為它從上面掉下來。

Shy ：當初甚至還想從下面往上丟。

樂：當初是我在講，結果被他們K了一頓。我是說，誒，上面有個磁鐵，底下一個人往上丟，不就被吸上去了嗎？

吳：事實上，像俄羅斯方塊的遊戲很多啦，例如立體俄羅斯，而俄羅斯二代、三代都一直保留這種特色。其實射擊遊戲也都很像，有些基本的特色是一定會一樣的，相似的東西多了之後，自然而然就產生某種類型的遊戲。恐怕以後會產生「俄羅斯遊戲」這種名詞。

樂：所以說為什麼脫離不了這種陰影，就是說人家都以為這很像俄羅斯方塊，從上面掉下來的，對不對？大家都有這種觀念，所以說俄羅斯方塊的影響蠻深遠的。

Shy ：看單張靜止畫面會覺得很像，如果你去玩的話，規則完全不一樣。希望各讀者注意一下。

吳：重要的不在於你和人家相像，例如 RPG 不出 2D 、 3D 、 2.5D 三種模式。重要的是要有自己的特色，真正精髓所在是跟人家不一樣的地方。魔術彩球這遊戲就是有這個特點，你可以說它像誰像誰，但它還是有它自己的一套。

Shy ：傷腦筋的是沒有辦法出二代。

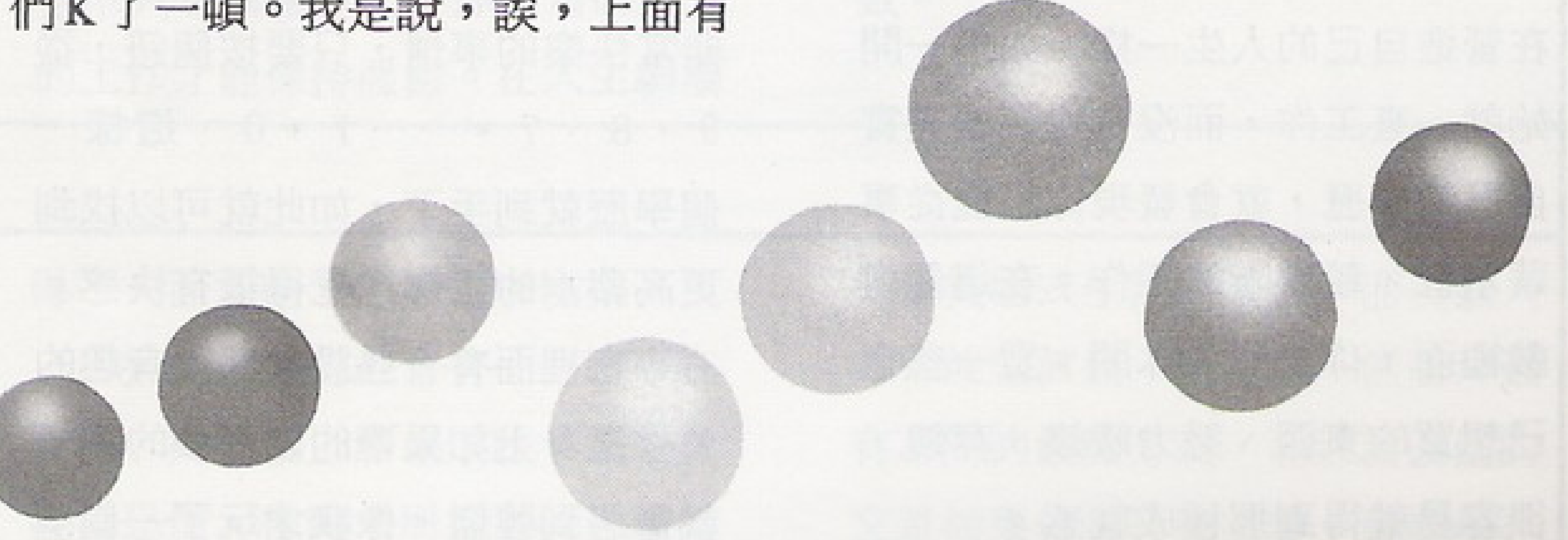
樂：為什麼沒辦法？

Shy ：二代要怎麼做？

樂：有啊！如果……

四個人立刻很起勁地開始討論二代的可能做法。

魔術彩球二代會誕生嗎？讓我們拭目以待。







群英會審 遊戲定星等

各星等的意義

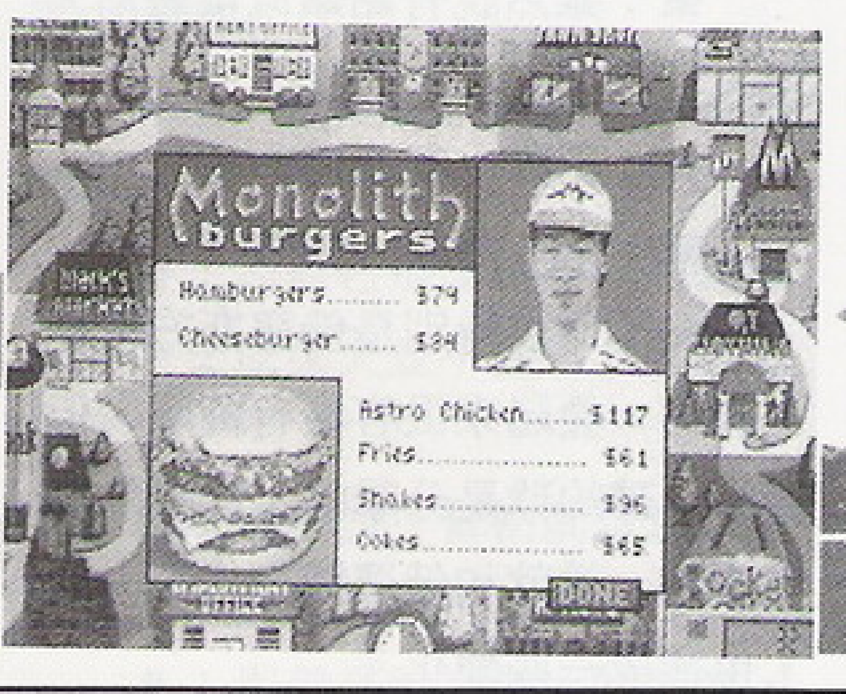
★★★★★	不玩會後悔一輩子！
★★★★☆	不玩會後悔
★★★★	值得一玩再玩
★★★☆	值得一玩
★★★	可以玩玩

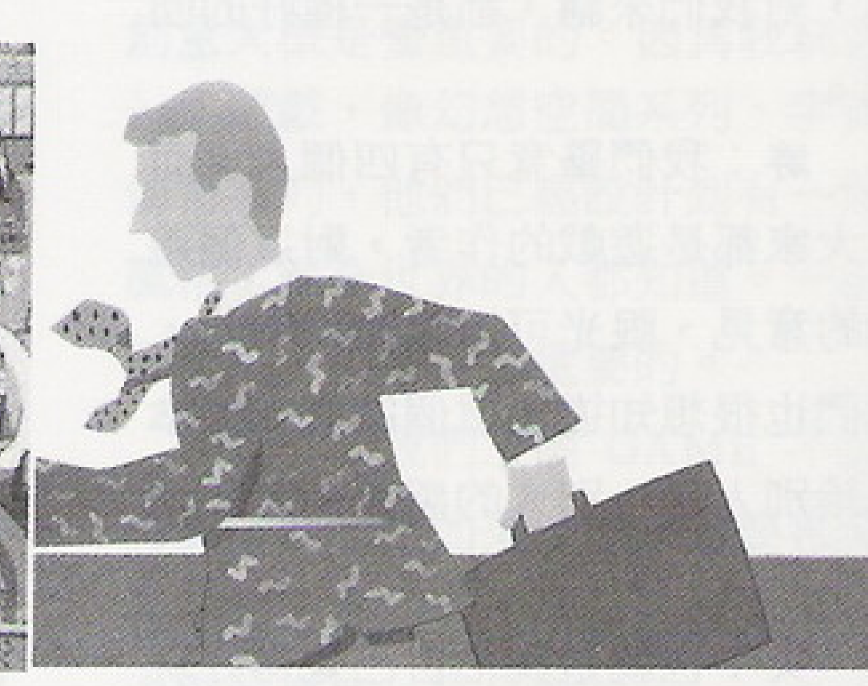
時　　間：80年1月22日（星期二）

召集人：初陽兄
整　理：陳　道
GAME林高手：馬爾寇溫、科長老、TRILION、MINI大媽、CA、WEI
片　名：人生劇場、新陸軍棋

初陽兄／今天的群英會審總共討論兩個遊戲，分別是原名為幸福人的人生劇場及新陸軍棋。首先我們先從人生劇場這個以人生舞台為架構的遊戲開始評論；以遊戲來反應人生是個相當好的點子，究竟在遊戲裡的人生會是怎樣的情形呢？我們現在就來聽聽看她怎麼說。







評分人／大媽　評分／★★★★　（人生劇場）

我給這個遊戲四顆星的評價。

我認為這個遊戲，跟它的遊戲內容很契合。這個遊戲設計的很好，把人生裡面需要做的事和需要到地方都考慮進去。

在玩遊戲時，會覺得好像真正在營造自己的人生一樣。如果一開始就一直工作，而沒有想到要充實自己的學歷，就會發現你只能從事薪水低，較低階的工作。在這個遊戲裡面，你工作、休閒、買一些自己想買的東西、努力賺錢、存錢，很容易就得到那種成就感。

另外我覺得這遊戲有一個令我很喜歡的特色，就是讀書非常容易，你只要交錢去註冊（ENROLL），就可以一直一直唸，不像現實人生，必須花很多時間去準備考試……等等。在這遊戲裡面，讀書是一件非常快樂的事情，只要按個鈕，從9、8、7、……1、0，這樣一個學歷就到手了，如此就可以找到更高薪水的工作，覺得很有快感。

它裡面有一些設計都蠻有趣的，像是身上如果帶的錢太多的話，就會遇到強盜，像我才玩了一個多小時就遇到了3次強盜，真的是很有趣！跟現實人生比起來，它是用一種比較詼諧的方式來做成這樣一個類型的遊戲，在玩的時候樂趣橫生。

這個遊戲很適合年輕人來玩，但對於一些上班族或成年人來講，也是一個很能被接受的遊戲。這個遊戲有一個很大的遺憾，就是沒有單色跟CGA，不過大體來講，我很欣賞這個遊戲。



評分人／WEI　評分／★★★★　（人生劇場）

我給這個遊戲四顆星的評價。

人生劇場是一個很好玩的遊戲，風評蠻不錯的，與我們小時候玩的大富翁遊戲有點類似，但它跟大富翁不一樣的地方就是不用擲骰子，可以隨便走到自己想到的地方。

評分人／TRILLION　評分／★★★★　（人生劇場）

我給這個遊戲四顆星的評價。

人生劇場它是一個教育性的遊戲，以遊戲的方式讓人體驗真實人生，不過這個「人生」是美國式的生活方式。它讓你體會到這個社會冷酷的一面，為五斗米而折腰，不能再像學生時代滿嘴的「理想」。

這些冷酷裡面至少包括五點：例如沒有學歷找不到高薪的工作，不工作的話便付不起房租，也沒飯吃，而且假如你不付房租的話，就會從你的薪水當中扣掉；另外就算你的條件夠，但這個職業沒有空缺，你一樣找不到工作。

這個遊戲告訴你必須解決現實生活中的一些問題，如食、衣、住之後，才能談到你的一些理想，如你要高學歷、做各式各樣的休閒活動。

雖然遊戲分別追求財富、快樂、學歷、事業四個目標，但這四個目標互相影響，就跟現實人生一樣，如果你把快樂定得很高，而把財富和事業調的很低的話，你會發現很困難，因為錢是一個很重要的因素。

這個遊戲老少皆宜，但是，它格局較小，不適合有雄心壯志者，對學生而這可能比較適合。雖然說它是一個模擬人生的遊戲，但事實上對於已經出社會，目前正有著偉大計畫急於進行的人而言，玩這個遊戲會得不到成就感，因為它太平淡了，你那些「大計畫」沒辦法在遊戲中實現！例如你要炒股票，會覺得炒得不夠過癮。

希望會有中國社會版出來，玩起來才比較有親切感。

初陽兄／

我想人生劇場是否能反映真實的人生，這也是見仁見智的看法，如果站在趣味上來講，是趣味性十足，但若考慮到由這樣一個遊戲來反映真實人生的話，還是有很多地方太過樂觀，若人生是像這樣子的話，相信有很多問題都會迎刃而解。

評分人／CA　評分／★★★★　（人生劇場）

我給這個遊戲四顆星的評價。

人生劇場它所描寫的並不是一個很複雜的人生，因為它只是一個遊戲，不可能顧慮到太多的生活面，若以一個基本的人生架構而言，我覺得它設計得還滿成功的，每一個人有每一個人的生活目標，你可以設定自己想要的目標，經由這個人生劇場去實現它。

在這個遊戲裡面從事一項工作，所必須注意到的是一個整體性的東西，而不是單純的著重在事業上，而忽略了自己的身體，忘記了娛樂，或者是只著重在學業上，而忘了金錢的重要。

在玩這個遊戲時，它會讓人感覺到一個成功的人生，是在事業、快樂、工作及學歷上並重的，而不是只著重某一方面。或許有些人的人生計畫會因為玩了這個遊戲之後，有一點小小的改變，我不敢百分之百的確定，但它至少給了我這樣的啟示。

對於未出社會的學生而言，人生劇場一玩之下，或許會讓他體驗到真正的人生大概是怎樣一回事，並不只是讀書而已，你必須很努力的工作才能保持溫飽。在人生劇場裡面，你所扮演的是一個出外工作，身上只有一些現金的小伙子，完全沒有父母的支助。

你必須獨立設計自己的生活，自己去找工作，勤奮的工作，在工作之餘去求學，來達成真正的目標。對於未出社會的學生而言，可以對真實人生有一個基本了解。

人生劇場大致上來說並不是一個很難的遊戲，只要了解基本的社會是什麼樣子，大概都玩的起來，所以可以說也是一個老少咸宜的遊戲。

評分人／WEI

我補充一點，這個遊戲若是有一點年紀的人來玩的話，通常會比較注重事業、財富及學歷，因為財富跟學歷在遊戲中實在是太容易獲得了，而忽略了怎樣去求快樂。

另外這個遊戲會有一些時事在發展，如物價上漲或下跌，還有像經濟恐慌。像剛才所提到的，這是一個美國式生活的遊戲，而美國人非常注重渡假，所以每一個禮拜都有不同的渡假方式，而那篇渡假的文章如果你肯仔細去看，會發現非

常有趣，雖然單字很多，希望玩家們能看一下，不要把它略過。

初陽兄／

我想在此補充各人的看法，遊戲中所設定的人生四大目標其實都是有互動的影響，遊戲在有意無意中也傳達了某些訊息。

比如說，有錢的話，可以繼續求學，有了更高的學歷後，可以找更好的工作，賺更多的錢，獲得更多的快樂，但是要獲得更多的快樂，可能也會耗費更多的金錢，因此人生就一直在這四大目標中循環，為了儘快達成自己所設定的人生目標，於是就在這個循環中浮沈。

當然，遊戲中也表達了所謂的美式快樂，也許你會發現所謂的快樂竟然只是吃喝玩樂及休息睡覺就能達到。但是更深層的意義在於遊戲中傳達了「休閒生活」的重要性，而不是單純的享樂主義或孜孜鑽營財富的拜金主義所可達成的快樂，當然每個人對快樂的定義是各不相同的。

評分人／CA

這個遊戲的四個目標是由玩者自己定的，可以決定是賺的錢多或是得到的快樂多，但這四個目標是互相關聯的，錢跟你的學業和職業有很大的關連，像你的教育程度太低時，你的職業只能升級到某一種水準，薪水就不多，在這種情況之下，所能得到的快樂就只有回家休息。

這個遊戲中四個目標的關聯性蠻深的，有些人認為快樂跟其他的目標沒有影響，但快樂很可能影響你的健康，如果你每一天都吃得蠻爛的，搞不好那一天就生病了。

我在玩這個遊戲的時候，覺得有幾個設定是比較美國化的，就是你在找工作及租房子的時候。像是薪水，如果你現在的時薪是８塊錢，遇到物價上漲時，老闆並不會自動給你加薪，你只有再去職業介紹所找同樣的工作，老闆才會給你加薪。

而租房子時，假如現在的房租是300塊，如遇到物價上漲或下降，而房租也跟著起落，但你所要付的租金還是300塊錢。以上這兩點我覺得蠻奇怪的，可能也是社會人情不同的原因吧！

評分人／科長老。 評分／★★★★ （人生劇場）

這個遊戲我給它四顆星的評價。

它的畫面精緻，這是沒話說的，看過的人都知道。現在我想從比較嚴肅的觀點去看，古人曾經說過「人生如戲，戲如人生」，這講的是劇場部分，以我們現代的口語來講，人生就像是一場遊戲——一場電腦遊戲，事實上遊戲也像是一段人生。

這裡面我們可以從片頭看到，人生劇場這套軟體追求的主旨，有很多位先生辛苦的在那邊養家活口。剛才大家都有談到在遊戲進行過程當中的一些現象，那我們反過來探討這個遊戲的初設目標。

這個遊戲它有四個初設值目標，依其四項分類來說的話，是不是分開的？但事實上還是有互相關聯。我們就以職業來講，職業愈高，賺的錢就愈多，錢多的話，就有能力去負擔比較好的生活享受。

剛才有提到西方式的享樂主義，在快樂方面應該是包括休閒以及享受，像你要住比較好的房子，有比較好的享受環境，如音響、電視……等，自己在家裡偷懶打個盹，也算是休閒的一部分，這兩個都已經把它併入快樂的部分，這些事情對快樂會有影響，但做法卻有所不同，好比說是富人與窮人的快樂哲學。

以這種類型的遊戲來講，若只是單純的以人來對抗的話，那它就會偏向於只適合多人玩的遊戲。通常這類的遊戲，都會有所謂的電腦對手，如果這個電腦對手的人工智慧強的話，它除了對玩者有激勵的作用外，另外還有一種作用，也就是你可以請它作個示範，參考它的玩法，當作以後和別人或是 Jones 對抗時的參考。

評分人／馬爾寇溫 評分／★★★★ （人生劇場）

我給這個遊戲四顆星的評價。

這個遊戲的畫面很不錯，但是它有一個缺點，就是在換畫面時，閃動的很厲害，剛開始玩不覺得怎樣，但玩久後眼睛很容易疲勞，以致於在換畫面時，就只好把頭轉到旁邊，等換完畫面時再轉回來，我覺得這是它在畫面處理方面的一大缺點，甚是可惜。

在音樂方面，製作的很不錯，每個場景都有不同的背景音樂，而且支支悅耳，讓人聽起來就覺得非常輕鬆，為這個遊戲增添了不少的特色。像一個遊戲如果它畫面做得好，但是沒有背景音樂，我們倒不



會很計較；但是如果背景音樂做得好的話，很可能將這個遊戲的耐玩度提昇了不少。

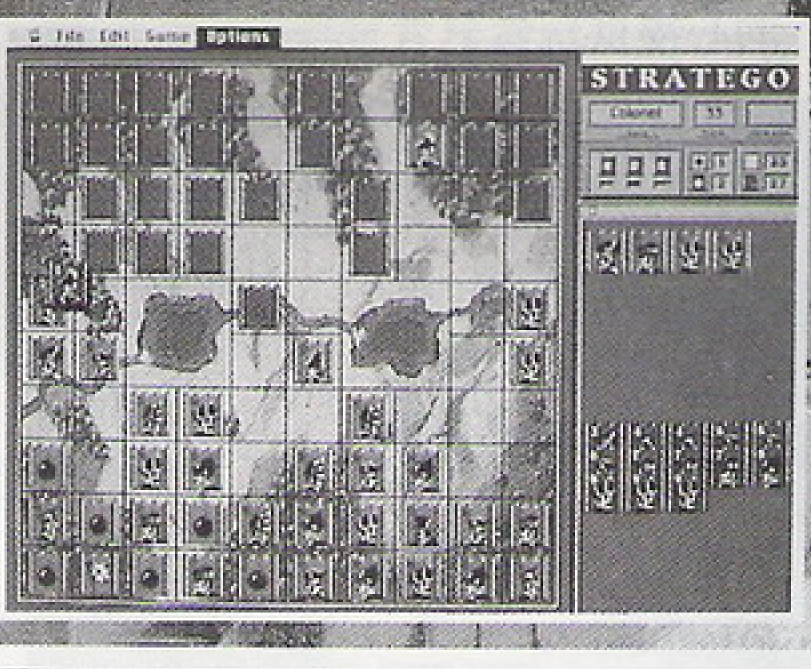
這個遊戲在工作上安排得算蠻齊全的，對於那些安份守己，不想冒「以錢滾錢」的險的人已經算很足夠了。但是對於那些敢冒投資事業風險的人來講，卻連個邊都沒摸著，雖然這個遊戲有安排一些投資性的專業，如股票、黃金……等等，但是卻完全沒有發揮到，非常之可惜。

像對於一些只求三餐溫飽，生活上稍微過得去就可以的人來講，這項投資事業可說是可有可無，並不會減少他的樂趣，但是，對於那些想在這個圈子「打拼」的人來講，卻是無從發揮，假設作者有把投資事業的架構寫的非常完全的話，那等於是替這個遊戲增加了另一種玩法，可以滿足那些想追求刺激的玩家，所以關於這點，我是覺得滿可惜的。

初陽兄／

不知還有人要補充的嗎？如果沒有，那我們就跳到下一個遊戲——**新陸軍棋**。







評分人／科長老　評分／★★★☆　（新陸軍棋）

我給這個遊戲三顆半星的評價。

相信大部分的國人在小時候都熟悉一種叫做陸軍棋的遊戲，這個陸軍棋跟我們現在討論的新陸軍棋，名稱一樣，但其規則及玩起來的感覺，卻只有少部分雷同，相同的地方就是大官可以吃小官，然後小官再吃小兵。

我們現在先從遊戲規則來看，它的官階分等跟我們一般國內熟悉的陸軍棋多了一兩種，而原先的陸軍棋有兩種障礙，一是地雷，一是炸彈，它們都有與敵人同歸於盡的特性，炸彈可以移動，而地雷不能。新陸軍棋這個遊戲裡面只有一種地雷，而且它也不能移動。

只要對手冊稍微翻閱一下的話，相信大家都會了解得蠻多。所以接下來就介紹一些比較不一樣的地方。就以你的陣營，也就是各官兵的佈陣方式而言，如果你覺得一個一個擺很辛苦的話，這個遊戲提供你幾種預設的陣列，還准許你作少部分的更換。

佈陣，在中國的哲學上是一門很深奧很重視的一門學問，但是在這邊由於是應用在西方的陣式上，理論部分解釋起來很多，所以在此就不多作介紹。

在音效部分的話，背景音樂只出現一段時間，很可惜只有在戰勝時才有勝利的音樂，輸的話就沒了，勝利的音樂聽起來不錯，失敗的音樂如果能作成像**北與南**那種效果的話，不管是贏是輸，都會增加玩者對這個遊戲的親切感。畢竟不管你的結果是好是壞，你都能享受一些其他的效果。

另外還有一個比較特殊的設定，這點設定跟西洋棋有點類似，就是你在特殊規則設定方面，如果有加上某項規定的話，就可以派出自己的棋子去敵方最底線救出我方被俘的棋子。如果說你有**魔奇音效卡**的話，可以聽到一些特別音效，特別是不小心誤踩地雷的時候，效果非常不錯。

評分人／MINI　評分／★★★☆　（新陸軍棋）

我給這個遊戲三顆半星的評價。

一般我們玩電腦棋類遊戲與紙上棋類遊戲最大的不同是電腦遊戲較佔優勢，可以有很多不同的變化，而紙上棋類遊戲就只能很死的遵循單一的規則，不能作很多的變化。

新陸軍棋有一點很特別，就是可以和電腦對奕五場，一次下五盤棋，採五戰三勝制，不是一盤就論輸贏了，而且每一盤的規則都不一

樣，例如第一盤就是基本的規則，而第二盤就加進一些其他的規則，能讓一個傳統的棋類遊戲更富變化性。

評分人／大媽　評分／★★★☆　（新陸軍棋）

我給這個遊戲三顆半星的評價。

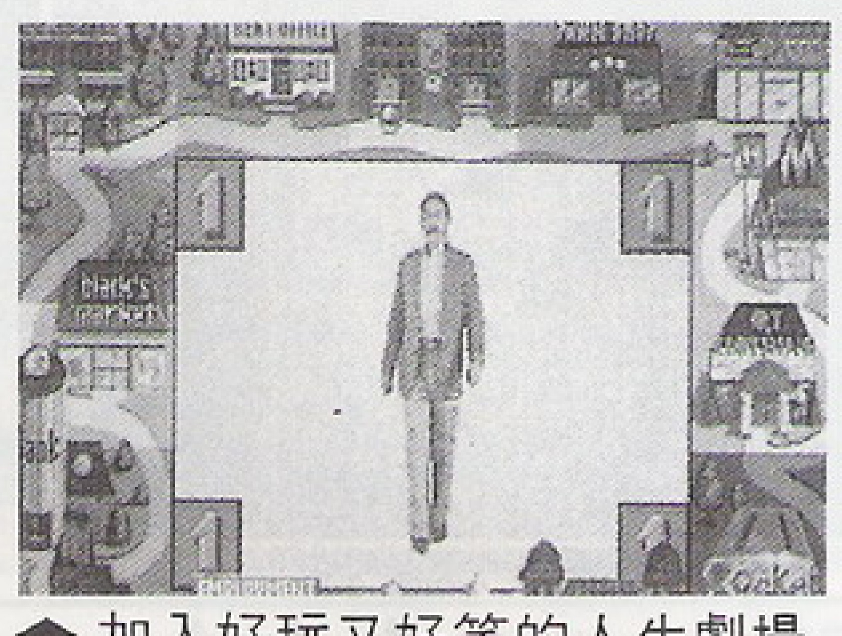
我覺得玩它最好的理由就是通常我們玩陸軍棋時，需要三個人，其中一個是裁判，如果你只有一個人，覺得蠻無聊的，又有一點時間，不知如何打發，那這類的棋類遊戲就蠻不錯的，只要打開電腦，就有人跟你對戰，裁判也有了，就可以這樣跟它下。

當你是一個人時，找不到伴但又想玩一玩電腦遊戲，那這一個電腦遊戲，既可讓你動動腦筋又可娛樂一下，就這一點來講，這也是電腦的一種功效。另外補充一點，它在 VGA 的畫面下非常漂亮。

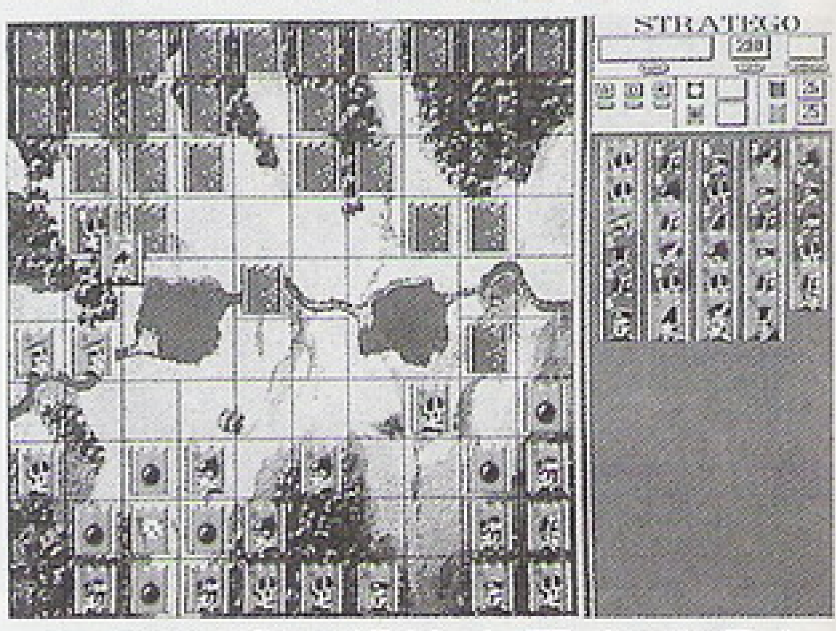
初陽兒／

感謝各位高手提供玩 GAME 的心得供玩者參考，今天的會談就到此結束，各位辛苦了。別忘了我們每月一次的聚會！各位慢走。

▲新"版"陸軍棋要你目瞪口呆



▲加入好玩又好笑的人生劇場



▲別猶豫了趕快去買來玩吧！





一、訂閱辦法

◎方法：利用書末劃撥單到郵局辦理郵政劃撥。
◎訂閱半年（六期）360元，一年（十二期）720元。
◎請在劃撥單上註明「新訂戶」或「續訂戶」，續訂戶請將編號附上。

二、訂戶收書事項

◎訂戶地址變更時，請在每月25日前（以郵戳為憑）來函通知，逾期者請到原地址取書。
◎未收到雜誌者請在當月20日前（以郵戳為憑）來函通知，逾期恕不受理。

三、郵購過期軟體世界雜誌

◎請先來信詢問是否有存書。
◎務必以郵票代替現金，第5期到第19期每本50元（含回郵），第20期起每本70元（含回郵）。
（第一到四期、第七期已無存書）

四、郵購軟體世界追蹤

◎第一、第三期尚有存貨，每本25元（含回郵）。

五、詢問問題

◎以信件方式寄到：高雄市郵政28之34號信箱。
◎請在信封上註明「詢問問題」，以利處理。
◎必須附上足額郵票，否則恕不受理。
◎請勿寫在意見調查表上，以免錯過或延誤處理。

六、磁片寄回維修

◎必須付回郵30元及維修費（每張磁片10元）。
◎費用務必以郵票代替現金。
◎請自行包裝妥當，倘若郵寄損毀，概不維修，亦不退回。

七、郵購遊戲

◎本公司不受理郵購遊戲，欲購遊戲請洽各地經銷商。

全省銷售排行榜

24期名次	23期名次	遊戲名稱	類別
1	4	麻雀學園	博弈
2	1	楚漢之爭	戰略
3	2	決戰中國象棋	智育
4	3	決戰俄羅斯	智育
5	6	三國志	戰略
6	7	立體花式撞球	運動
7	14	水滸傳	戰略
8	5	俄羅斯方塊	智育
9	11	美女撲克·歐洲版	智育
10	9	御封戰將	角色扮演

24期名次	23期名次	遊戲名稱	類別
11	26	新陸軍棋	智育
12	15	獸王、記	動作
13	10	鑽石方塊	智育
14	12	核戰狂人夢	戰略
15	13	四川省	智育
16	17	快樂泡泡龍	動作
17	27	拯救地球	角色扮演
18	8	銀河飛將	動作模擬
19	NEW	魔點	動作
20	16	忍者龜	動作

24期名稱	23期名稱	遊戲名稱	類別
21	28	模擬城市	模模
22	OLD	烏茲衝鋒槍	動作
23	19	立體俄羅斯方塊	智育
24	24	撲克萬花筒	智育
25	23	波斯王子	動作
26	NEW	通天蜘蛛人	動作
27	NEW	人生劇場	智育
28	18	名車大賽III	模擬
29	OLD	水果盤	博弈
30	20	激戰M星雲	動作



超級作曲家 輔助作曲程式（上）

／PIG



超級作曲家是個很棒的作曲軟體，不過再好的東西也有缺點。它不能鍵盤、滑鼠共用，那還不要緊，最要命是它的畫面一條一條的。開時作曲時還不要緊，長時間下來，眼睛可受不了，PIG眼睛的度數已經四、五百度了。從小音樂就不行的PIG，連玩具小鋼琴的那個鍵是那個音都不太曉得，更何況是超級作曲家的大鍵盤。還好它還有 CDEFGAB 作爲輔助。這些符號，PIG 在BASIC的PLAY指令中常常使用，比較知道。於是，一面移動滑鼠，眼睛盯著英文字母CDEFGAB的變化，頭腦裡還要想一下歌本的數字要對那個字母。但是這樣做下來，完成一首歌曲要花很多時間？所以PIG從來沒有作過一首完整的曲子。

自從魔奇音效卡推出以來，就一直想利用 BASIC 來作曲，直到有了「程式設計師手冊」，這個願望才得以實現。眞正說來，利用檔案轉換的方式來作曲，程式比較好寫，於是開始著手程式的設計。研究了好幾天.ROL的檔案格式，也選擇了「二進位」的檔案存取方式。不過一般的BASIC沒有此功能，於是拿出更高級的Quick BASIC，還可以編譯成.EXE檔，在DOS下直接執行，相當方便。花了不少時間，終於完成，取名爲『超級作曲家-輔助作曲程式』。

『超級作曲家-輔助作曲程式』由兩個程式所構成

（一） VOICEDAT.BAS(或 .EXE)，以下簡稱VOICEDAT

這是產生一些.ROL的基本資料所必備的程式。使用方法如下：先進入超級作曲家，接著馬上存檔（請勿更改檔名）。回到DOS，查看磁碟目錄是否有UNTITLED.ROL，長度爲1243 bytes。如果沒有，請再來一次。最後將此檔與VOICEDAT放在同一目錄中，執行本程式，便可產生ROL.DAT及V0～V10共12個檔，供程式(二)使用。本程式只須執行一次，除非上述12個檔之一有損壞。

（二） COMPOSE.BAS(或 .EXE)，以下簡稱COMPOSE

使用本程式前，請先編寫『簡譜檔』。然後將程式(一)產生的12個檔與COMPOSE放在同一目錄中。一切準備就緒，便可執行本程式。執行後會要求使用者輸入四項資料。

第一項：『簡譜檔』的檔案名稱

第二項：轉換成.ROL所使用的檔案名稱

第三項：每一拍中的副拍個數

第四項：每一小節的拍子個數

特別說明第三項要如何輸入：如果輸入的副拍個數爲4，即表示四分音符有4個副拍、八分音符有二個副拍、十六分音符有一個副拍。而COMPOSE可處理至三十二分音符。換句話說，如果你使用到三十二分音符，輸入的副拍個數要爲8的倍數才可以。

建議使用者將 VOICEDAT 及 COMPOSE 程式放在一張磁



片中，　另外準備一張磁片來儲存『簡譜檔』及產生的.ROL檔。

舉個實際的例子：磁碟機A中有VOICEDAT及COMPOSE兩程式；磁碟機B中有『簡譜檔』，假設為TEST.TXT

步驟1.執行A中的VOICEDAT(磁碟防寫要拿掉)

步驟2.執行A中的COMPOSE

緊接著輸入第一項資料==>B:TEST.TXT

輸入第二項資料==>B:TEST.ROL

第三項及第四項資料均為==>4

初次使用：請從步驟1.開始

再次使用：請從步驟2.開始，如果ROL.DAT及V0～V10這12個檔有損壞，請從步驟1.開始一會兒轉換完畢後，查看B磁碟，便可發現TEST.ROL的存在。

由上面的例子可以知道，只要你的『簡譜檔』及產生的.ROL不與COMPOSE放在同一目錄中，便要輸入完整的路徑。

以下說明編寫『簡譜檔』的方法。

編寫『簡譜檔』時有幾點須特別注意，請睜大眼睛看清楚。

(1)行與行之間可有空行的存在。

(2)所有的代號一律使用半形字

(3)若代號為英文字母，請務必使用大寫的字母。

(4)凡是△皆表示一格空白，否則資料應緊連著。

(5)代號[V]、[END]、[,]、[;]必須從每行的第一個字寫起。

(6)簡譜檔』的聲道代號為0～10，即超級作曲家1～11。

(7) 除了第一行有十個半形的逗號外，不得再使用任何半型的逗號。

(8) 請將以下的使用說明確實弄清楚，再開始作曲。


你也可以成為作曲家

各種代號的意義及用法

1.[,]：任何一個『簡譜檔』的第一行，一定要有十個[,]。再看你使用那幾個聲道，對照下表將代號寫入相關位置。

代號	代號寫入位置
0	第一個逗號前
1	第一與第二個逗號之間
2	第二與第三個逗號之間
3	第三與第四個逗號之間
4	第四與第五個逗號之間
5	第五與第六個逗號之間
6	第六與第七個逗號之間
7	第七與第八個逗號之間
8	第八與第九個逗號之間
9	第九與第十個逗號之間
10	第十個逗號後



2.[;]：功能如BASIC的REM，所以你可以寫些注解或是歌詞等文字。

3.[V]：在任一行寫V，告訴程式下一行可能有樂曲的資料。可在V後加上任何的字，不會影響程式的執行。

4.[END]：每使用一個V就要寫一個END，告訴程式該聲道已無樂曲的資料。還有寫END的那一行，只能有END三個字。

接下來為樂曲資料所使用的代號

1.持續性：從使用到更改前，皆為此代號所代表的意義。此類的代號有[L]、[/]、[//]、[///]、[>]、[<]及[C]。

2.暫時性：只影響其前(後)緊接的音符代號。此類的代號有[#]、[.]、[+]、[-]。

(1) 01234567：音符代號，與歌本的簡譜一樣。

(2)[¦]：小節線。

(3)[△]：有沒有都無所謂。聰明的你，應該知道如何應用。

(4)[L]：四分音符

[/]：八分音符

[//]：十六分音符

[///]：三十二分音符

以上四種代號，均始用於音符代號之前。

特別注意：程式在每一個聲道開始，均設定為



[L]。

使用方法：如歌本爲｜53213454｜

則『簡譜檔』爲: L5/3L2/1//3454:

(5)[C]：將音階回復到中央C那一組八度音上，使用的機會並不多

(6)[>]：升高一個八度音階

[<]：降低一個八度音階

程式在每一個聲道開始，均設定在中央C那一組八度音上， 即超級作曲家的鍵盤上有個黑點的那一組音。

使用方法：如歌本爲｜67156｜

則『簡譜檔』爲: L67>1</56:

(7)[#]：升記號，須緊接在音符之前。還有，3及7本身就是半音不能再升。

使用方法：如歌本爲｜3#2435｜

則『簡譜檔』爲: L3#2/43L5:

(8)[.]：附點，須緊接在音符之後。還有，一個音符最多使用一個附點。

使用方法：如歌本爲｜2#2.34｜

則『簡譜檔』爲: L2#2./3L4:

(9)[+]：升高一個八度音階

[-]：降低一個八度音階

使用時其後緊接升記號或音符

使用方法：如歌本爲｜7#156｜

則『簡譜檔』爲: L7+#156:

(10)[M]：連結線。以M爲開始，其後緊接的代號可有[:]、[L]、[/]、[//]、[///]、[>]、[<]、[#]、[.]及音符代號

[!]：作爲連結線結束，在超級作曲家只有音符相同才能使用連結線。 如果用在小節與小節間，則須將這些小節寫在同一行。

使用方法1：如歌本爲｜32245｜

則『簡譜檔』爲: L3M2/2!4L5:

或: L32./4L5:

使用方法2：如歌本爲｜3212｜2--0｜

則『簡譜檔』爲: L321M2: 222!0:

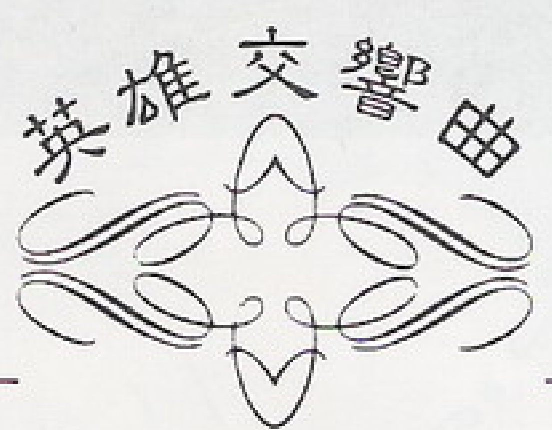
特別注意：雖然說[M]後可接[L]、[/]、[//]、[///]、[>]及[<]，但是我建議大家如果要使用上述代號在[M]之後，不如在[M]之前就使用。只要你使用到[M]，一定要檢查是否有[!]做爲結束，否則後果自行負責。

現在就以流行歌曲「哭砂」，做爲編寫『簡譜檔』的範例。請與歌本對照，你會發現編寫『簡譜檔』是很容易的。編寫『簡譜檔』不限時間地點，只要有歌本及紙筆，很快就能完成一首歌的主旋律。

看過如何編寫『簡譜檔』之後，也許你會覺得很奇怪， 爲什麼不將音量、 樂器等資料一併寫入轉換後的.ROL檔？在此Pig Chang向大家說聲對不起，請您進入超級作曲家再輸入好嗎！『超級作曲家－輔助作曲程式』雖然設計的不夠完善，不過基本的功能已具備，希望能帶給大家一些便利之處。如果您有更好的方法，希望您留信在「軟體世界BBS站」，給我PigChang。最後引用「軟體世界BBS站」切線時給使用者的一句話：朋友，再見，再見，祝你永遠快樂！

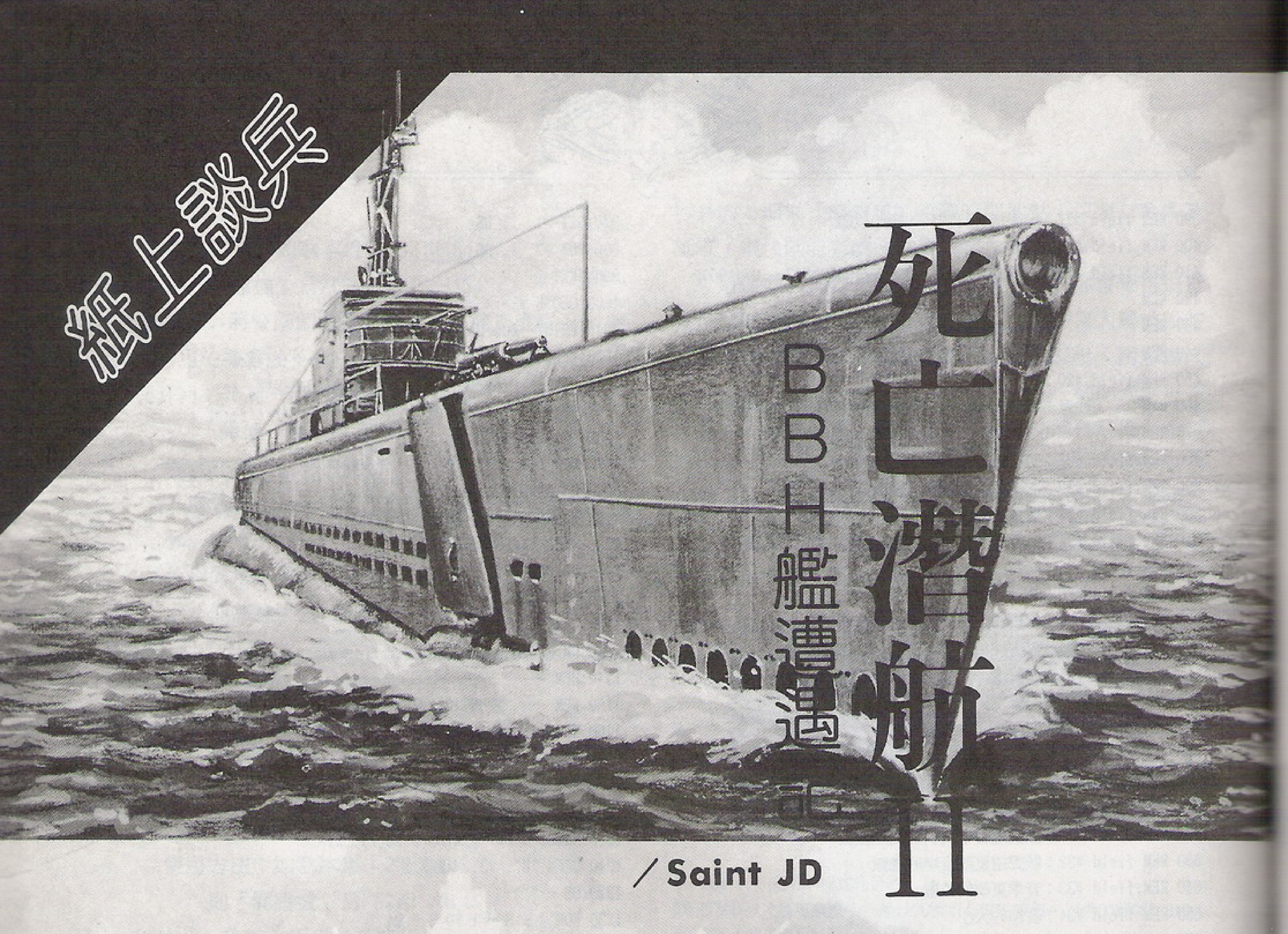
```
10 REM ##########################################
20 REM ###  超級作曲家－輔助作曲程式          ###
30 REM ###  VOICEDAT·BAS                       ###
40 REM ###  作者： PIG Chang                  ####
45 REM ###  使用語言：BASIC                   ####
50 REM ###  編譯程式：Quick BASIC 4.5版       ####
55 REM ##########################################
```

```
60 REM •• 使用本程式的目的 ••
70 REM本程式是用來產生一些.ROL檔所必備的資料，以供COMPOSE.BAS
80 REM (或.EXE)使用
90 REM ----------使用本程式的方法==========
100 REM首先，你必須進入超級作曲家，接著馬上存檔（請勿更改檔名或
110 REM輸入音符）。完成存檔動作後回到DOS，查看磁碟是否有一檔
120 REM案，檔名爲UNTITLED.ROL，長度爲1243 bytes。如果沒有，請
130 REM重新再來一次。
140 REM注意：請將UNTITLED.ROL與本程式放在同一目錄中
150 REM =========  .ROL的檔案結構分析  ----------
160 REM我將UNTITLED.ROL的檔案結構，分析給各位知道，請拿出您的
170 REM程式設計師手冊，才能更了解。
180 REM ------------------------------------------------
190 REM field #1,2：檔案版本(按字面翻譯)
200 REM field #3：在.ROL檔中沒有使用
210 REM field #4：每拍有幾個ticks，一般爲4
220 REM field #5：每小節有幾拍，一般爲4
230 REM field #6,7：功能不詳
240 REM field #8：在.ROL檔中沒有使用
250 REM field #9：旋律或打擊模式( 0 =>旋律模式1=>打擊模式)
260 REM field #10：在.ROL檔中沒有使用
270 REM field #11,12：超級作曲家會依您所作的曲子，填入一些值
280 REM field #13：基本速度，一般爲120。
290 REM        注意：不要無聊到去修改此值(計算基本速度的公式我不
300 REM              知道)。隨便修改，只會造成超級作曲家讀取錯誤
310 REM              ，因爲我試過。
320 REM field #14：更改速度的總數
330 REM field #15,16：每更改一次速度，這兩部份的資料就會再增加
340 REM
350 REM以上field #1～16一共209 bytes，本程式行號910～1010
360 REM就是將這209 bytes從UNTITLED.ROL中獨立出來，產生一
370 REM個ROL.DAT檔，供COMPOSE.BAS(或.EXE)使用。
380 REM ---------------------------------------------
```




```
390 REM field #17：該聲道音符資料的開始位置
400 REM field #18：ticks在該聲道的總數＋1
410 REM field #19：音符在琴鍵的位置，音符的代號12～107共96音
420 REM            數值越大，音就越高。
430 REM            0 ==>爲休止符的代號
440 REM            60 ==>爲中央C的位置
450 REM field #20：音符的時間
460 REM       注意：field #19,20在UNTITLED.ROL中不會出現。因
470 REM            爲此檔沒有任何音符，自然這兩部份也不存在。
480 REM field #21：該聲道音色資料的開始位置
490 REM field #22：該聲道使用音色的總數
500 REM field #23：音色更改的位置
510 REM field #24：音色的名稱
520 REM field #25：同field #11
530 REM field #26：在.ROL檔中沒有使用
540 REM       注意：只要該聲道增加了一種音色，field #23～26也會
550 REM            再增加。
560 REM field #27：該聲道音量資料的開始位置
570 REM field #28：該聲道更改音量的總數
580 REM field #29：音量更改的位置
590 REM field #30：音量的大小
600 REM       注意：只要該聲道的中途有更改音量，那field #29～30
610 REM            會再增加。
620 REM field #31：該聲道音準資料的開始位置
630 REM field #32：該聲道更改音準的總數
640 REM field #33：音準更改的位置
650 REM field #34：音準的大小
660 REM       注意：只要該聲道的中途有更改音準，那field #33～34
670 REM            會再增加。
680 REM
690 REM以上field #17～34是每個聲道都有的資料。在UNTITLED.ROL
700 REM共有94 bytes，而本程式行號1140～1360
710 REM就是將field #17～34獨立出來，產生V0～V10共11個檔案
720 REM供COMPOSE.BAS(或.EXE)使用
730 REM ---------------------------------------------
740 REM
750 REM ======================
760 REM ===  主要程式開始  ===
770 REM ======================
780 ON ERROR GOTO 1390
790 OPEN "I", #1, "UNTITLED.ROL"
800 CLOSE #1
810 OPEN "B", #1, "UNTITLED.ROL"
820 REM ••••••••••••••••••••••••••••••••••
830 REM •••  檢查磁碟內是否有ROL.DAT此檔  •••
840 REM ••••••••••••••••••••••••••••••••••
850 ON ERROR GOTO 0
860 ON ERROR GOTO 880
870 KILL "ROL.DAT": GOTO 890
880 RESUME 890
890 ON ERROR GOTO 0
900 ON ERROR GOTO 1390
910 REM ----------------------------------------------
920 REM ---===  將UNTITLED.ROL檔的前209 bytes獨立出來  ===----
930 REM ----------------------------------------------
940 D$ = " "
950 OPEN "B", #2, "ROL.DAT"
960 FOR I = 1 TO 209
970 GET #1, I, D$
980 PUT #2, I, D$
990 NEXT I
1000 CLOSE #2
1010 PRINT "ROL.DAT的資料建立完畢"
1020 REM ••••••••••••••••••••••••••••••••••••••
1030 REM •••  檢查磁碟內是否有V0～V10這些檔  •••
1040 REM ••••••••••••••••••••••••••••••••••••••
1050 ON ERROR GOTO 0
1060 FOR I = 0 TO 10
1070 ON ERROR GOTO 1100
1080 NAME$ = "V" + MID$(STR$(I), 2)
1090 KILL NAME$: GOTO 1110
1100 RESUME 1110
1110 ON ERROR GOTO 0
1120 NEXT I
1130 ON ERROR GOTO 1390
1140 REM ----------------------------------------------
1150 REM ---  將UNTITLED.ROL檔自210 byte後，每隔94  ---
1160 REM ---  bytes分別獨立出來，一共產生11個檔。  ----
1170 REM ----------------------------------------------
1180 S = 209
1190 FOR I = 0 TO 10
1200 NAME$ = "V" + MID$(STR$(I), 2)
1210 OPEN "B", #3, NAME$
1220 D$ = " "
1230 FOR J = S + 1 TO S + 94
1240 GET #1, J, D$
1250 PUT #3, , D$
1260 NEXT J
1270 CLOSE #3
1280 PRINT "第";I+1;"個聲道的基本資料建立完畢，"
1285 PRINT "      檔案名稱爲"; NAME$
1290 S = S + 94
1300 NEXT I
1310 CLOSE
1320 PRINT
1330 PRINT "所有的資料均已建立完畢。如果這些資料之一有損壞，"
1340 PRINT "再執行本程式即可再產生上述12個檔"
1350 PRINT "如果有任何問題，請留信在「軟體世界BBS站」給"
1360 PRINT "我Pig Chang，我會盡力解決您的問題"
1370 END
1380 REM ++++++++++++++++++++++++++++++++++++
1390 REM ++++  程式執行出現錯誤的服務  ++++
1400 REM ++++++++++++++++++++++++++++++++++++
1410 IF ERR = 53 THEN 1420 ELSE 1430
1420 PRINT "請將UNTITLED.ROL與本程式放在同一目錄中": END
1430 IF ERR = 61 THEN 1440 ELSE 1450
1440 PRINT "磁片已無空間，請換張磁片": END
1450 IF ERR = 70 THEN 1460 ELSE 1470
1460 PRINT "磁片有防寫，不能存入資料": END
1470 PRINT "程式發生了其他的錯誤"
1480 PRINT "錯誤代碼爲"; ERR
1490 PRINT "請參考Quick Basic手冊查出發生錯誤的原因"
1500 PRINT "如果有任何問題，請留信在「軟體世界BBS站」給"
1510 PRINT "我Pig Chang，我會盡力解決您的問題"
1520 END
```

紙上談兵



死亡潛航 II

BBH艦遭遇記

／Saint JD

1945年2月19日，我的潛艇一改良型 GATO 級一海獅號（SEALION），剛在塞班島（Saipan）修復完畢，準備執行另一次的巡弋任務。戰爭進行了這麼久，日本的船艦都快沈光了，近來出海都無法遇到較大型的目標，對我這種追求噸位和刺激的艦長來說，實在是了無趣味。

站在艦橋上，看了看一望無際的海洋，看看基地。我要離開了，一個多月後又將再回來，對我這種從大戰開始就跑任務的人來說，早就習以為常了。

記得大戰開始後的第一個任務，在珍珠港（Pearl Harbor）附近海域巡弋，幹掉的第一個目標——一艘 CL 輕巡洋艦和一艘 DD 驅逐艦，雖然在六艘船艦中只幹掉兩艘，潛艇亦有損傷，可是當看到自己的戰績—Lt Commander M C Hammer 7750噸留在基地的記錄上時，心中真是有股莫可言喻的興奮。

但有一次遇到大目標——一艘 CV 航空母艦、兩艘 BB 戰鬥艦和一堆驅逐艦，竟讓那兩艘 BB 戰艦跑了而耿耿於懷。有時也會想到那些被我幹掉的日本官兵，他們也是如此的忠於自己的國家，但打起仗來，不是你死，就是我亡；我不打他，他就會來打我。而且…有時候把敵艦鎖定，再發射魚雷，看著它爆炸，其實也滿痛快的。

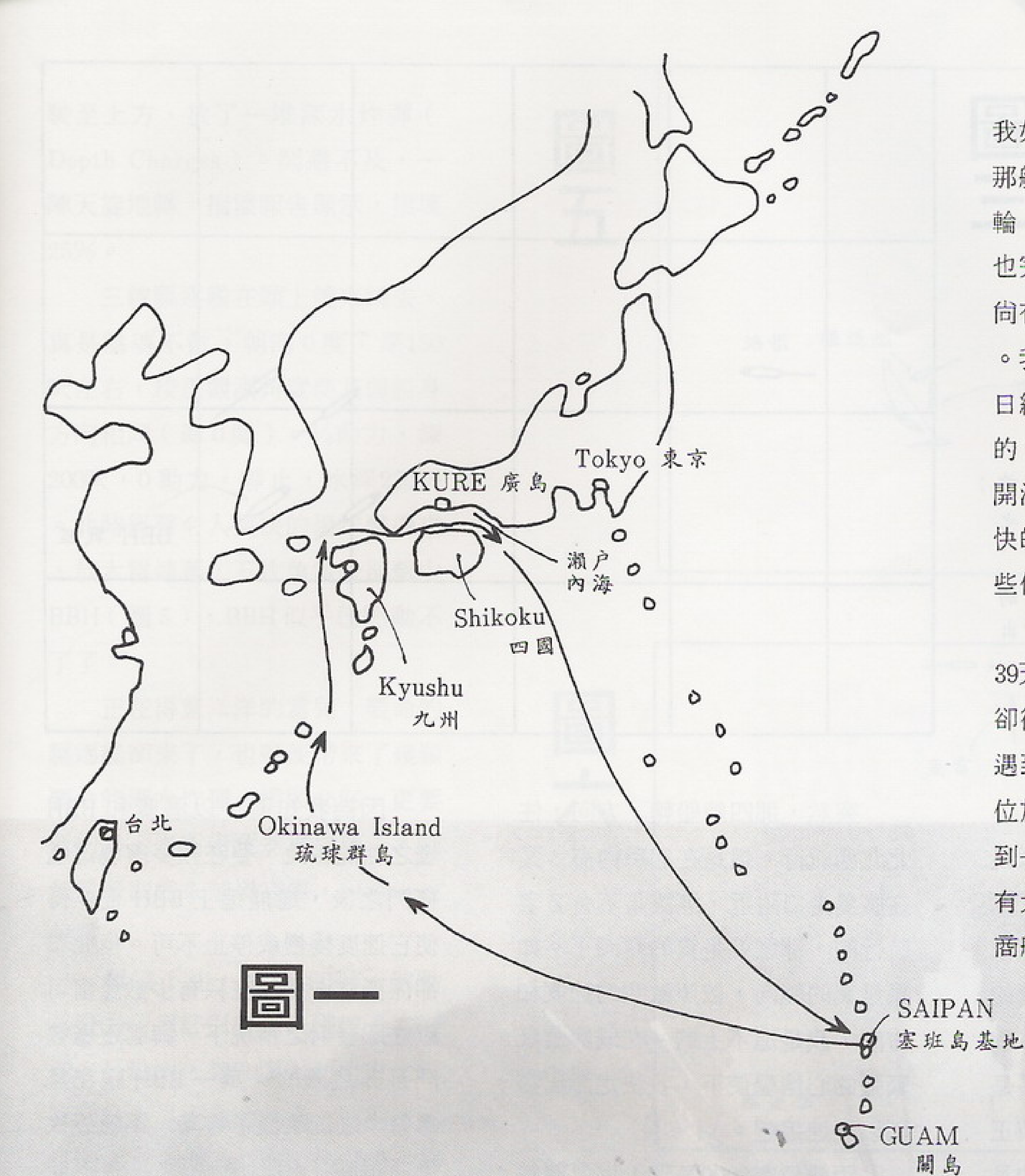
這次巡弋的目標是南日本海域（Southern Japan）。我預計從區域西邊北上，即先經琉球群島（Okinawa Island）東側，繞至九州（Kyushu）西部、北部，經瀨戶內海，再從四國（Shikoku）東部南下，回到塞班島（圖1）。途中經過廣島（Kure）這個大港，可能有多一點的獵物吧！我想這條路線較短，可以慢慢搜索，不必像以前從珍珠港跑到日本北部，光來回就要用掉一個月了。

循著預定的路線，潛艇航行著，一路上平安無事，毫無動靜。仗打了許久，許多活動已不再熱絡，也許日本帝國將要崩潰了吧！

3月初，航至琉球群島東北方，遇到一個小型目標，原來是艘小貨輪（Small Freighter）和一艘 PC 巡邏艇。簡單，根據多年經驗，浮出海面用艦炮轟它幾下就清潔溜溜了，像在獵家禽。於是又朝預定路線前進，似乎輕輕鬆鬆，雖然已經經過了無數陣仗，但心裡難免還是會緊張，尤其是在日本控制的海域中。

3月8日，航至九州北方，再向東進就是瀨戶內海了。

10日，航至瀨戶內海，在廣島西南方遇上了此行的第二個目標。資料顯示，是個中型目標，是一艘油輪（Oil Tanker），一艘大貨輪（Large Freighter），一艘 DDAA 驅逐艦和一艘 DD 驅逐艦。趕緊下沈至55呎，以¼動力的慢速潛至距二艘驅逐艦約1500碼處，發射兩枚



我如法泡製，先以一枚魚雷結束了那艘驅逐艦，再用艦砲結束了小貨輪。一切似乎是那麼的順利，潛艇也完好如初，油料剩下40天，魚雷尚有21枚，還可以再多打掉幾艘船。我想，如果這樣做可以使大戰早日結束，即使冒著危險，還是值得的。但話又說回來，像我這種只會開潛艇打仗，而看到敵艦中彈就痛快的人來說，大戰結束後我又能幹些什麼呢？

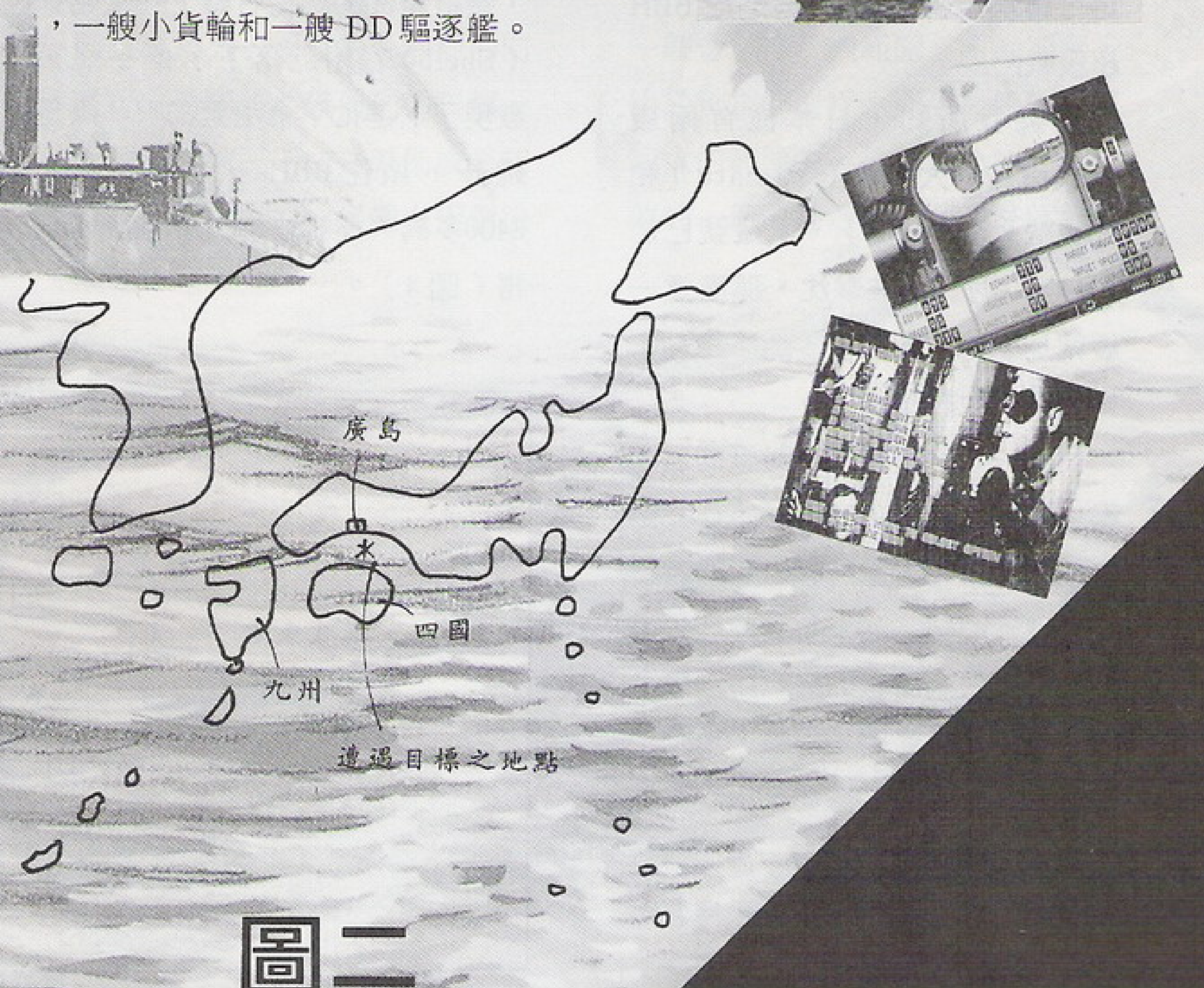
12日，又過了一天，油料剩下39天，港口附近的船隻不少，以前卻很少往這裡跑。今天不曉得又要遇到那些活該倒楣的。下午四時，位於廣島東南方，資料告訴我，遇到一個大型目標（圖2），現在還有大型目標！可能是一堆逃回來的商船吧！

Mark 18-2型魚雷。

我較偏好此型魚雷，不但安靜，而且快速；不像Mark 14型，雖快速卻吵雜，在距離不是非常近的時候，機動性高的船甚至能從容的轉個彎，加以閃躲，令人為之扼腕。亦不像Mark 18-1型魚雷，慢吞吞的，比某些船的速度還慢。

須臾，兩枚魚雷分別擊中二艘驅逐艦，運氣實在不錯，剩下的只是待宰肥羊。於是將潛艇浮起，看著艦砲擊中的火花，看著冒出的濃煙，再看它慢慢下沈。又幹掉了一些日本船隻。我沒有特別的欣喜，對於久經戰爭的我，或許早已麻木了。戰爭沒有所謂殘忍，我不殺他，他便會殺我。或許只有面對更大的挑戰，才會引起我的興趣吧！

過了幾個小時，11日的清晨，在廣島南方，又發現了一個小目標，一艘小貨輪和一艘DD驅逐艦。



圖三

潛艇

BBH 戰艦

＊船身上之黑點表示船首；船尾一線表示船行進之餘波

＊為求繪圖方便，以下的圖方格線省略，僅繪出大概之相關位置

水深369呎，能見度佳（Visibility is superb）。好吧！抖擻抖擻精神，準備作戰。

潛艇上的ST雷達（ST radar）告訴我，一堆敵艦正從約100度的方向來（圖3），朝280度左右前進，速度19節。共有四艘，似乎是一艘為首，三艘護航。為求謹慎正確，連忙以潛望鏡觀察，為首的是一艘龐然大物，從未見過。將其鎖定，再加以識別，赫然是艘BBH超級戰鬥艦。

據我所知，日本僅有兩艘BBH戰艦—大和號（Yamatu）和武藏號（Musashi），武藏號已於1944年10月24日被擊沈，那麼這一艘就是…哇！不得了！這下精神一振，準備大戰一場了。

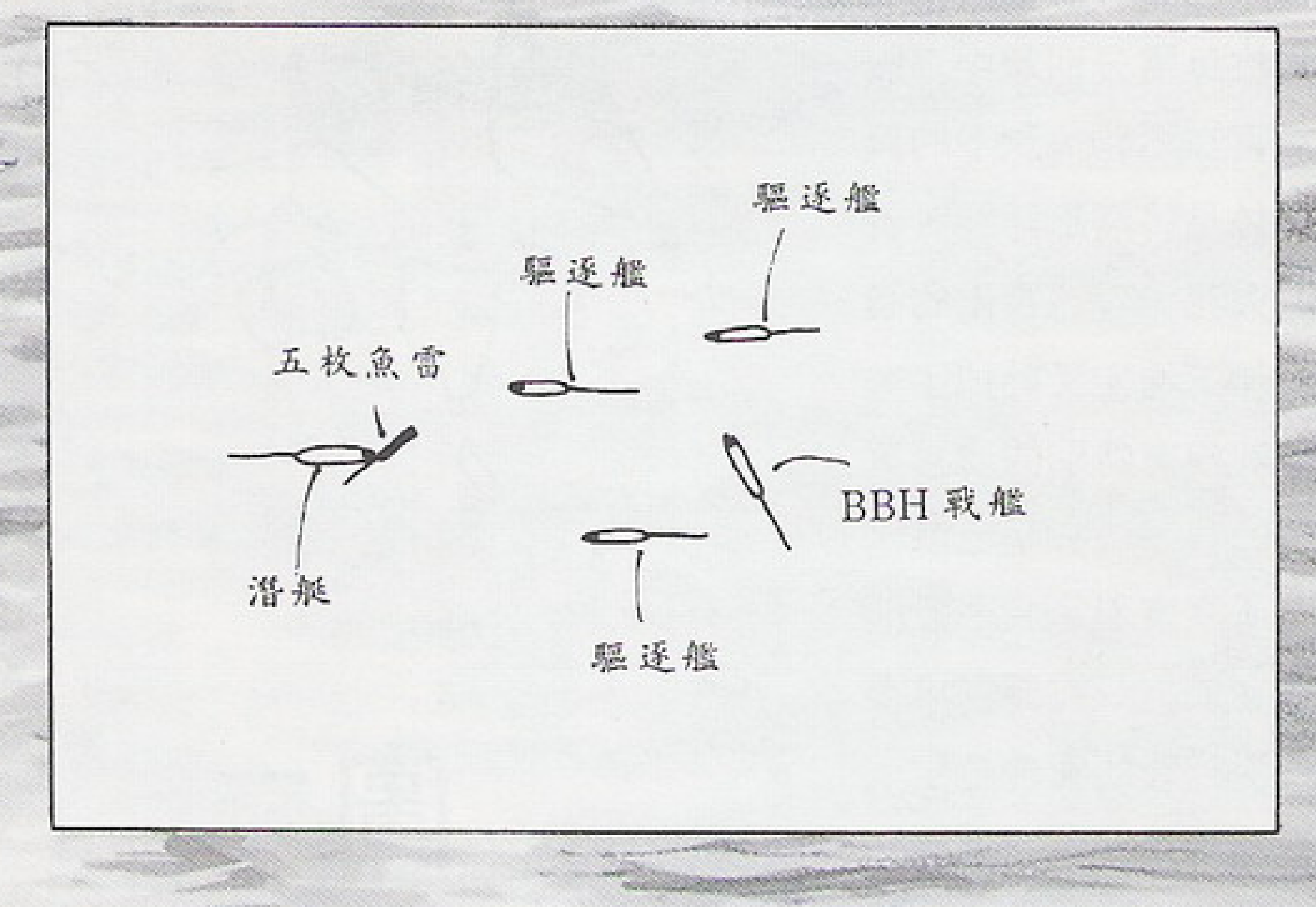
看一下，還有三艘討厭的驅逐艦，距離大約是9100碼。於是我下令以½動力，潛至55呎，正對著目標前進。心想，如果將其擊沈，不但大功一件，對我的潛艇生涯亦是值得回憶和自豪的一件事，於是更加心神專注，小心翼翼，但心中只是不解，那麼重要的船，為何只有三艘驅逐艦護航，或許是憑恃著離本土不遠吧！

突然，那四艘船轉了方向，住北北西航行。這是在瀨戶內海，又在廣島港口附近，應該是不會Z字航行的，那麼就是真的轉向了。如果是真的轉向，依照敵我的速度和方向，我是追不上的。在既興奮又緊張的心情驅使下，我決定浮出海面以全速追趕。

距離還有8000多碼，將潛望鏡收起，盼能減少一點被發現的機會，接近至5000碼左右時，一枚砲彈（Shell）在附近落下，似乎是被發現了。連忙下令潛至55呎，潛望鏡升，鎖住BBH，待距離減至3400多碼，連續由船首發射5枚魚雷（圖4）。

因為我知道，以潛艇和BBH艦之性能相比，要在和多艘驅逐艦纏鬥之後，還能追上BBH艦非得使它速度變慢或停止不可。但此舉卻係孤注一擲，在只有少數魚雷可以立即發射之情況下，與驅逐艦纏鬥是非危險的。萬一BBH艦在魚雷擊中之前改變了方向，不僅五枚魚雷浪費，BBH艦逃脫，亦不能在沒有武器的情況下，白白送命，命喪海底，得不償失。為免損壞，收起潛望鏡，急速下沈，減至½動力。

此時三艘驅逐艦已快速朝我的方向駛來，我急忙下令左滿舵，深80餘呎，朝向56度。一艘驅逐艦已



圖四

駛至上方，放了一堆深水炸彈（Depth Charges）。閃避不及，一陣天旋地轉，損壞報告顯示，損壞25%。

三艘驅逐艦在頭上繞來繞去，真是陰魂不散。朝向0度，深150呎左右，校正觀測角度使其與船身方向相同（即0度）。¼動力，深200呎，0動力，靜止，水深220呎。此時幾聲令人爽快的爆炸聲傳來，放大雷達幕，五枚魚雷全部擊中BBH（圖5），BBH似乎已經動不了了。

正在得意洋洋的當兒，要命的驅逐艦卻來了，也順便帶來了幾顆要命的深水炸彈，損毀45%。更要命的是，後雷管竟然被打壞了，前魚雷管則尚未裝填完畢，只剩一枚魚雷。

繼續下沈，水深260呎，啟動全動力，還好引擎皆未損壞，右滿舵，½動力，朝70度。利用方才驅逐艦從上方通過的機會，稍稍離開了剛才被打中的位置，¼動力，停。那驅逐艦實在有夠煩人，繞呀繞的，不過似乎不知道我已改變了位置。

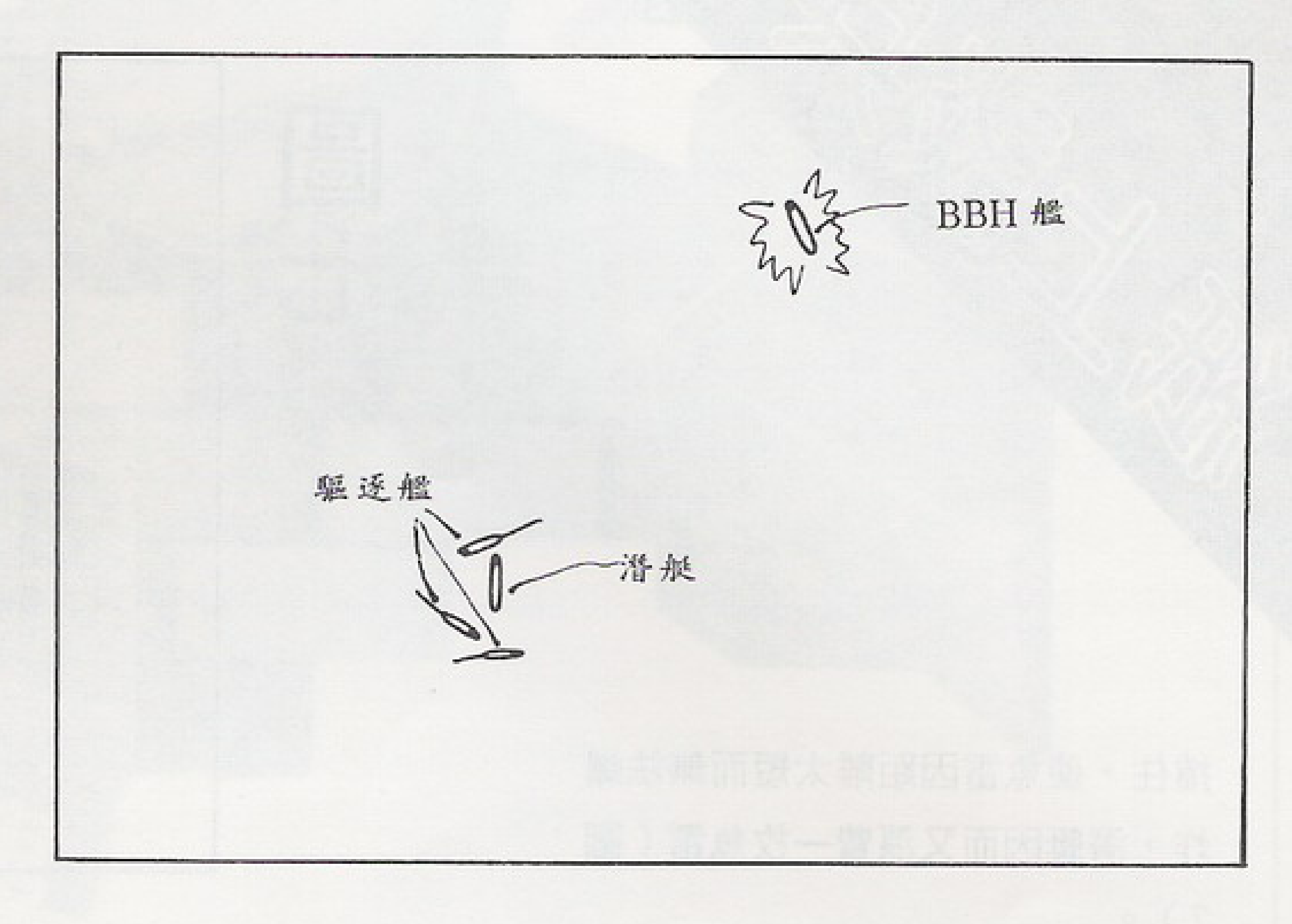
雷達幕上顯示，一艘驅逐艦繞至約320度的方向，距離約3百多碼。根據經驗預測，朝0度方向發射了一枚魚雷，幾秒後，爆炸聲傳來，螢幕上亦顯示，命中（圖6），可惜看不到它下沈的畫面。深340呎，另兩艘驅逐艦還存在。

此時，損壞報告顯示後魚雷管已修復，還滿快的。魚雷管裡也有4枚魚雷蓄勢待發。忙將觀測方向調至180度，較良好的發射位置。

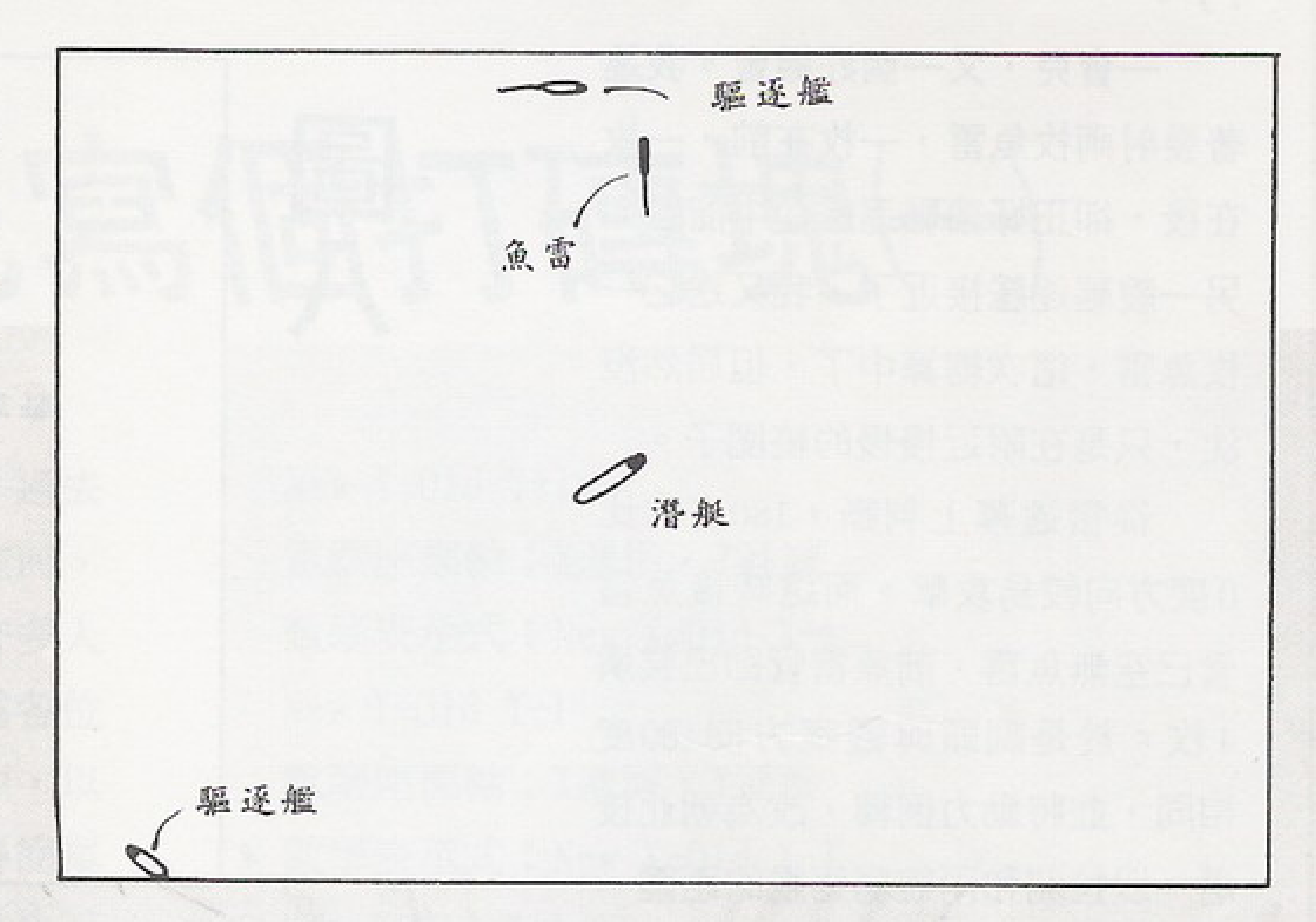
深度340呎，一艘驅逐艦在西南方向行駛，看準時機，魚雷發射，靜待幾秒鐘後，居然沒中，可能又暴露位置，可惡。於是立刻啟動½動力，調轉方向，向北航行。這時驅逐艦似乎也發現我的蹤跡了。將動力減為¼，慢慢的、靜靜的向北航行，希望能擺脫他們的糾纏。

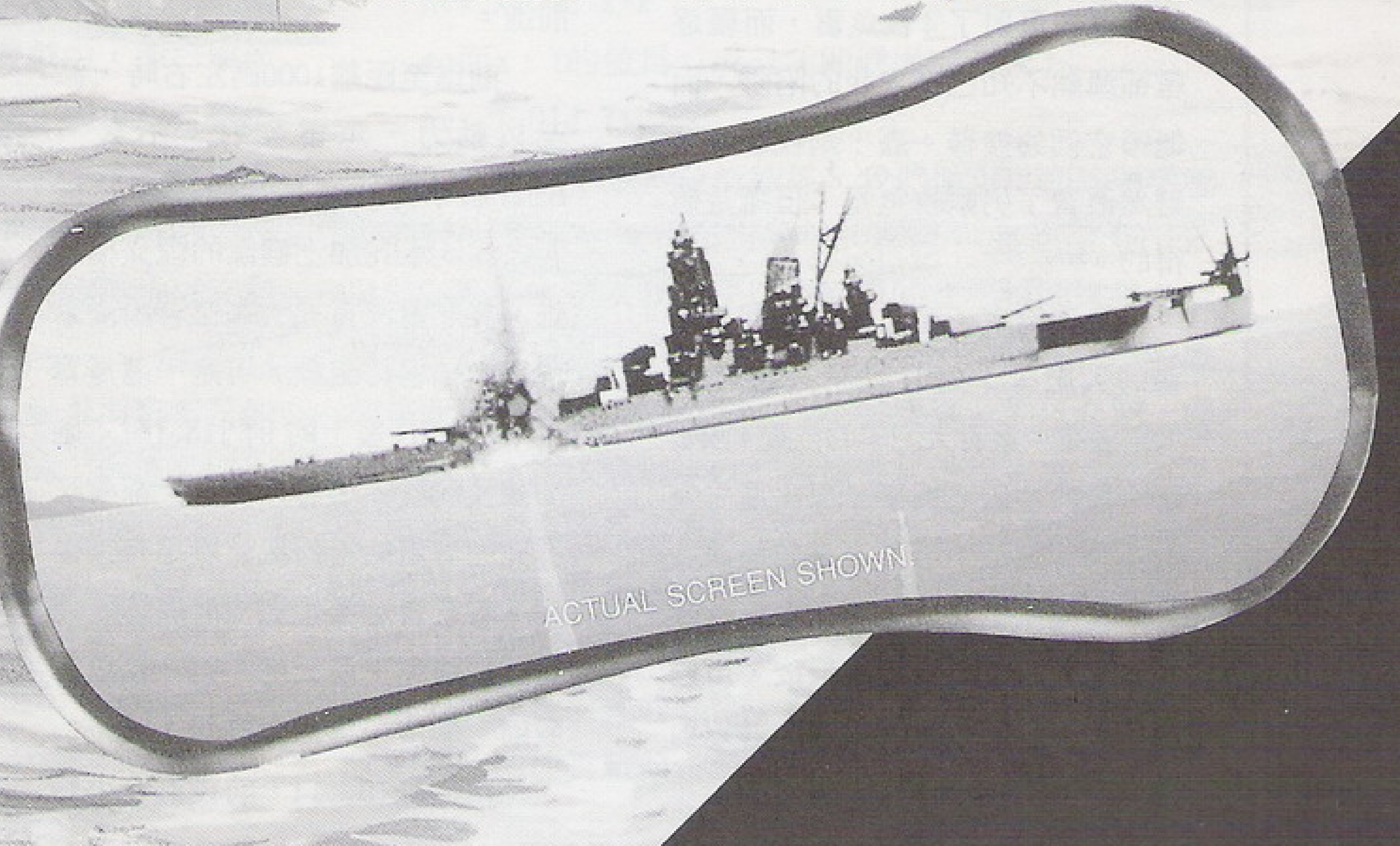
有一種情況不知是戰術或是巧合，我發現日本的驅逐艦在受傷後常會互相掩護，如因受傷而較慢的一艘會以很小的範圍在附近繞圈，小於魚雷的射程；而另一艘則會以較大的範圍繞。欲發射魚雷攻擊較遠的一艘時，近的一艘正好將魚雷

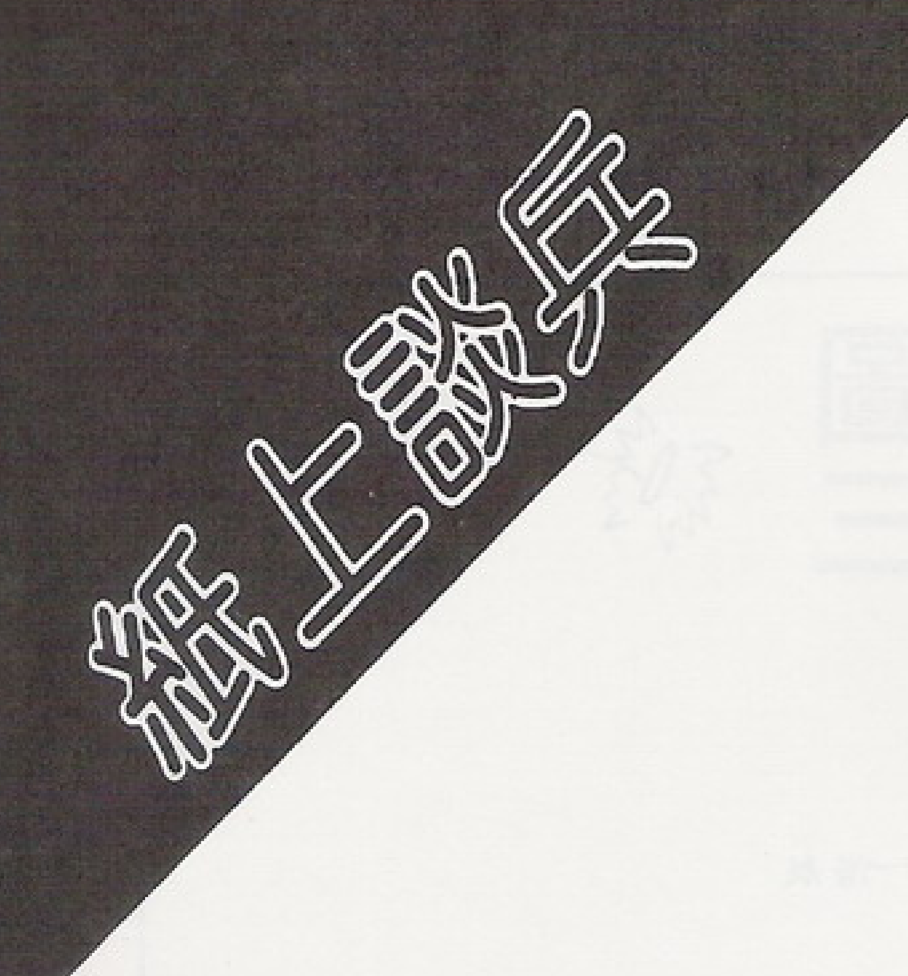
圖五



圖六







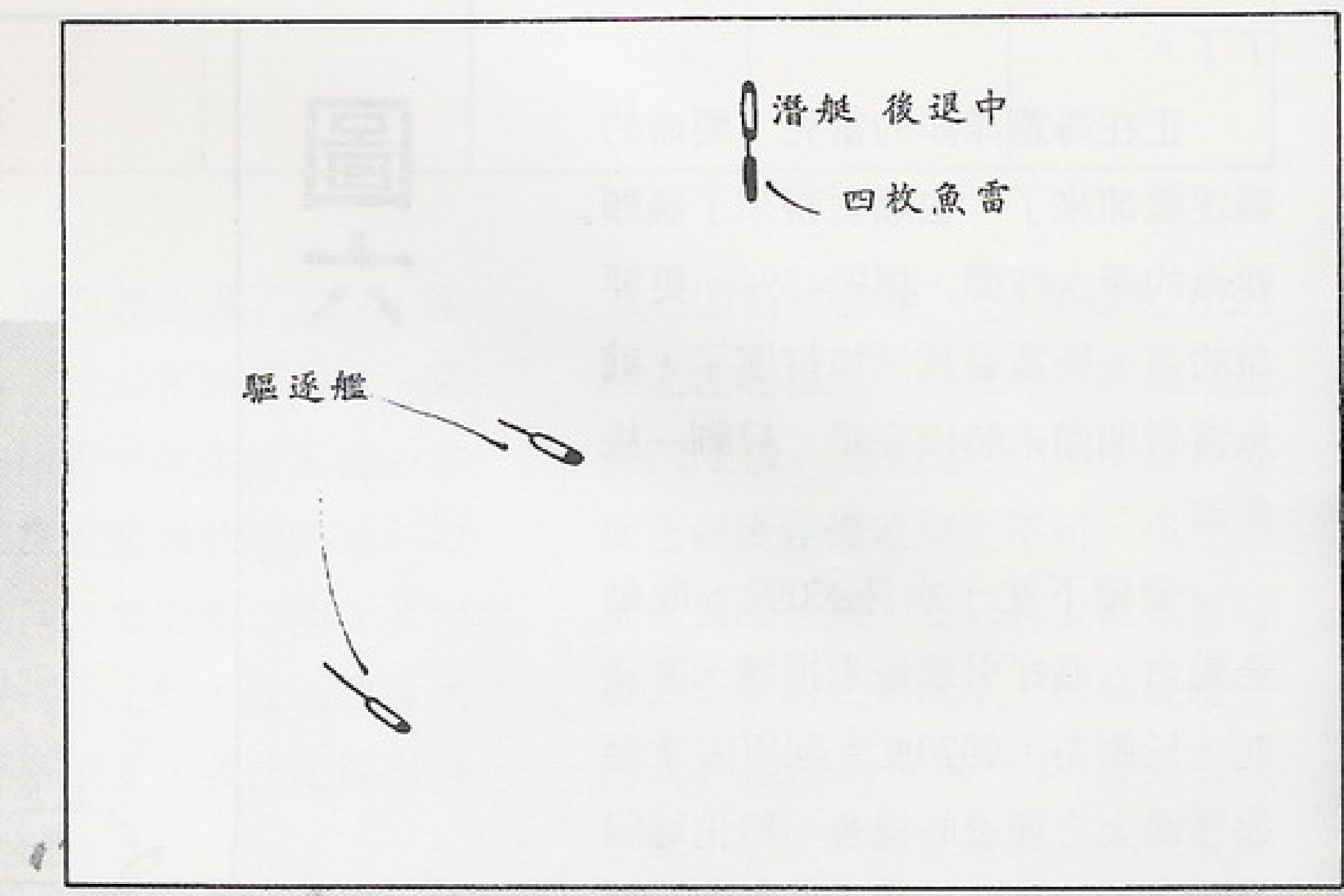
圖七

驅逐艦

已受創之驅逐艦
將擋下潛艇
發射之魚雷

魚雷

潛艇



擋住，使魚雷因距離太短而無法爆炸，潛艇因而又浪費一枚魚雷（圖7）。

一會兒，又一個好機會。我連著發射兩枚魚雷，一枚在前，一枚在後，卻正好讓驅逐艦從中溜過。另一艘驅逐艦接近了，我又送它一枚魚雷，這次總算中了，但居然沒沈，只是在附近慢慢的繞圈子。

從雷達幕上判斷，180度的比0度方向較易攻擊。而這時後魚雷管已空無魚雷，前魚雷管卻已裝填4枚。於是調頭與觀察方向180度相同，並將動力倒轉，改為朝北後退，以拉開和兩艘驅逐艦的距離，準備利用我的猜想（前段的敘述），將兩艘一起解決（圖8）。

潛艇不愧是潛艇，敵人不易發覺。慢慢的，我距離驅逐艦繞圈的中心位置已經遠了。利用兩艘驅逐艦都將在我的180度方向成一直線時，連續發射了4枚魚雷，而驅逐艦卻渾然不知已進入我的陷阱，而繼續它們的搜尋。轟！兩枚命中。雖然浪費了另兩枚魚雷，但還是值得的。

驚魂已定，現在就剩下那艘待宰的大肥羊—BBH艦了。連忙放大雷達幕，察看大肥羊的位置。咦！跟剛才的位置不同了，原來還未完全停止，連忙下令浮至潛望鏡深度。此時前魚雷管僅剩的3枚魚雷都已裝填完畢，待浮至55呎後，用潛望鏡好整以暇的觀察觀察，並以射控電腦（TDC）鎖定。資料顯示，BBH艦正以1節之速度航行，不禁啞然失笑。排除了剛才的緊張情勢，心情已輕鬆許多，神閒氣定的用潛望鏡看著BBH艦冒著煙航行的「英姿」。½動力，朝BBH艦前進。

前進至距離1000碼左右時，減至¼動力，魚雷發射。不久，BBH艦中彈，爆炸場面甚是壯觀。火花、水花加上濃濃的煙交相錯雜，竟然還沒有沈。突然有股衝動想上去和它打砲戰，可是…還是算了吧！BBH艦上的9門18.1吋主砲，隨便一發不小心掉在身上都會吃不完兜著走的；何況潛艇還有損傷呢。看它冒著濃煙那樣的痛苦，還是讓它快點上西天吧！再一枚魚雷發射，擊中…這麼大的船，唉！

時間是18：14，前後共2小時又14分鐘。魚雷已所剩無幾，損壞又頗嚴重，還是按預定路線趕快回航。途中又遇到兩個目標，但我已無心戀戰了，尤其是擊沈了這種大船之後。要不是遇上這種令人興奮而近乎失去理智的大戰艦，損壞不會這麼嚴重吧！

回到塞班島基地，長官對我勉勵有加，要我再接再厲，頒給我一枚BSV銅星勳章。這次任務，擊沈近12萬噸，竟只給我一枚銅星勳章！再者，我打了3年多的仗了，共擊沈了60餘萬噸，竟沒有升官—還是個少校（Lieutenant Commander）！到現在還不能確定被我擊沈的BBH艦是否即為大和號？唉！這算是人生的一個歷練，就讓它長存於回憶中，長存於Hammer戰史中吧！



／林建廷

自己寫個打磚塊(一)

談起打磚塊這個遊戲，相信讀者們都十分熟悉，過去曾經像俄斯羅方塊風靡了好一陣子，不論是在PC、大型電玩或是任天堂的卡帶上都擁有眾多玩家，許多人對它的喜愛至今不渝。此番我們便以它作例子，爲各位讀者介紹動作類遊戲的製作過程；在剖析的步驟中，以我們輔以圖表來幫助讀者們了解，程式也盡量寫得簡單明瞭，希望能讓大家在玩GAME玩得不亦樂乎之餘，也可以發掘出寫GAME的樂趣。

一個好的動作遊戲，除了一般遊戲所應著重的聲光效果之外，設計的重點應在於遊戲的主角（以打磚塊爲例，即打擊板）、所用的武器（球）、以及受攻擊的目標物（磚塊）上，而如何使得遊戲主角能運動靈活，所用的武器變化繁多，受攻擊的目標物「老不死」，則是程式設計的精髓所在。在打磚塊這個遊戲中，像打擊板的移動方式、關卡的變化、武器的種類（如可使打擊板具有發射子彈的功能，模擬射擊類遊戲）等，皆是遊戲的重點所在，但是我們還是先來看看主導整個遊戲進行的球，它的運動，其他的部分則留待後文中再加以介紹。

打磚塊中的球，其運動被假定爲不受重力影響且能量永不損失，因此我們只須要考慮到球的反射運動即可，這種反射運動方向，經歸納可以分成下列四種：（以簡圖表示如下，箭頭表示球的運動方向）　（球運動之座標分析）

電腦座標軸：X遞增，Y遞增

數學表示式：New X=Old X+1

New Y=Old Y+1

電腦座標軸：X遞增，Y遞減

數學表示式：New X=Old X+1

New Y=Old Y-1

電腦座標軸：X遞減，Y遞增

數學表示式：New X=Old X-1

New Y=Old Y+1

電腦座標軸：X遞減，Y遞減

數學表示式：New X=Old X-1

New Y=Old Y-1

由以上的數學表示式，我們可以將其整理表示如下：

New X=Old X+x

←而x、Y的值爲+1或-1（即遞增或遞減）

New Y=Old Y+y

有了以上這些分析結果，我們便可以開始著手程式設計的進行。文後所附的程式範例，是使用 Quick BASIC 撰寫，這次我們先以較簡單的文字模式來爲各位讀者介紹打磚塊遊戲程式的寫法，至於繪圖模式下精緻的畫面處理，因爲還有許多技巧需要逐一加以介紹，礙於篇幅，在往後幾期中我們再慢慢加進程式裏。此外，這個程式中有許多地方的安排，乃是爲了日後程式的發展預留空間，希望讀者們能多加注意整個程式的架構，建立正確的Game程式設計理念，可以少走許多冤枉路，並且方便日後程式的維修，這是筆者在付出許多慘痛的代價後，所能貢獻給各位的一點小小的、寶貴經驗，故

此希望大家能努力磺研、「一心一德、貫徹始終」，俾能在日後之Game壇上大放光明，再振我魔點之雄風，謝謝大家，謝謝！（對不起，我就是那個魔點的作者啦！這次僥倖獲得金磁片獎的第三名，小小打一下廣告，大家別介意，請繼續看下去）

文後所附的這個程式相當簡單，只有短短的一小段，其中並沒有用到什麼特殊技巧，但是Run出來的結果會讓你很有成就感， 因爲她已經可以玩了。 對於一個Game的程式，也許有些讀者在看過了以後，會納悶爲什麼要這樣寫？覺得自己還是無從下手，不知道要如何開始。其實過程步驟很簡單，以打磚塊爲例，依筆者自己的方法是：先想想，一個打磚塊的遊戲，遊戲中該有些什麼呢？首先，當然先要有球囉！還要有打擊板、障礙磚塊才行，因此在這個程式中，我們便有了一個定義球與打擊板的副程式，還有一個畫磚塊的副程式。接下來再想：打磚塊既名之爲打磚塊，當然是要使球能打到磚塊，而我們要如何知道球是否打中磚塊了呢？因此程式中便該有個檢查球是否擊中磚塊的副程式囉！然後只要我們再使球會動，讓打擊板能彈，那不是就大功告成、萬事OK了嗎？多簡單啊！（雖然很簡單，不過我還是寫了半天，請大家不要誤會我摸魚！）爲了使球能跑、打擊板能動，在程式中我們應用了最簡單的動畫原理，就是畫一個新的，並且擦掉舊的痕跡，其中的打擊板因爲是由玩者從鍵盤控制，故此我們再加上一個讀鍵副程式（Read key），測試玩者按下了那些鍵就可以了。

看過了以上的介紹，我想讀者應該已經明瞭程式爲什麼要這樣寫了，接下來我們再來看看程式要怎麼寫、要寫些什麼東西。爲了方便大家閱讀這個程式起見，筆者在程式後附上了各個變數的意義說明，讀者不妨先看一下。在程式的開頭，我已先將這些變數值都定義清楚，這是在下自己一點小小的、優良習慣，大家姑且看之，姑且用之，會有好處的啦！

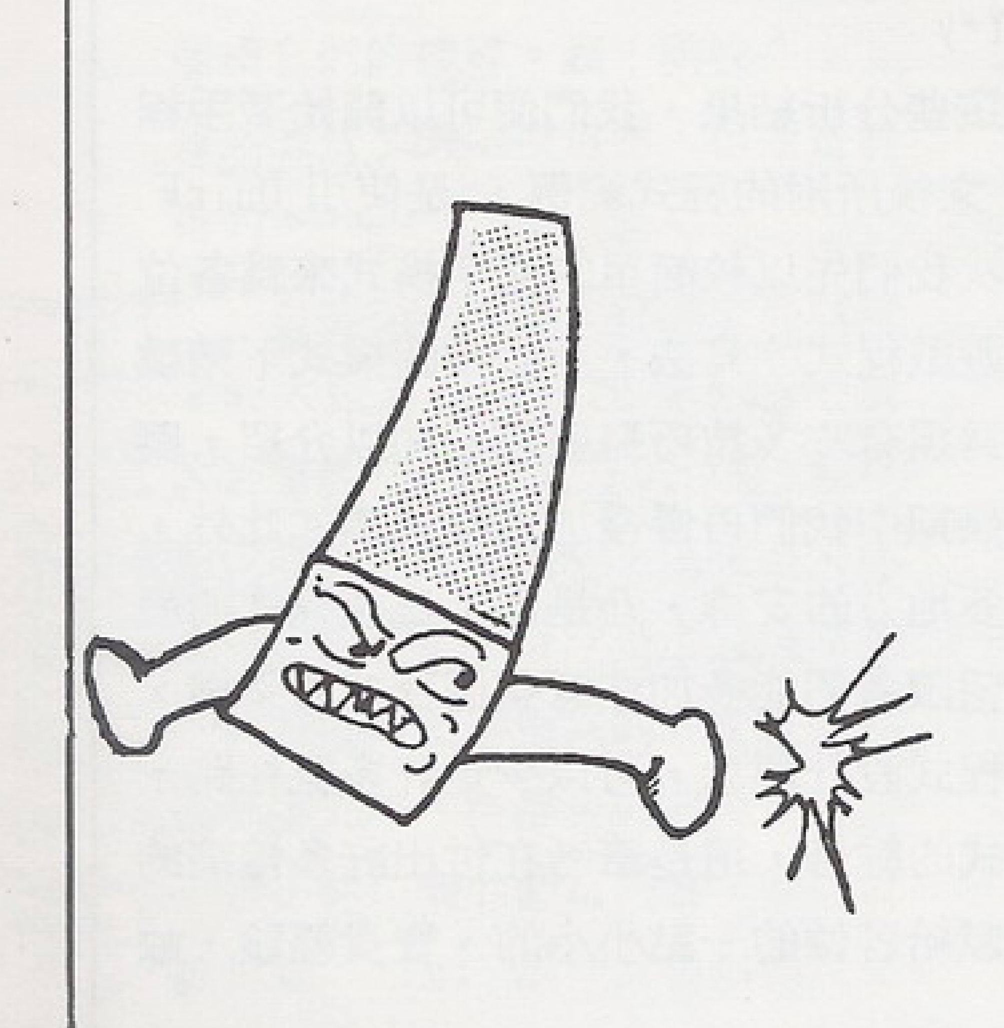
在這個程式的主迴路中，對於球與打擊板新舊位置的計算，是比較麻煩一點的地方，關於這一類程式的寫法，其實很多書籍都曾經介紹，筆者乃採其中較簡捷的一種方法來計算球與打板的新位置，即將其座標之遞增與遞減值設成變數，而以座標的值域來判斷遞增與遞減之間的對換。要注意的是，程式中舊的位置計算式要在新的位置計算式之前，否則便失去意義了。在計算出球與打板之新舊位置後，便可以依照動畫原理在螢幕上作出球與打擊板的運動。程式中，筆者依習慣先將舊有的軌跡擦去後再印出新的，此法可以減少殘影之產生，讀者也可以自己將順序顛倒一下，不過程式需要稍加變動。

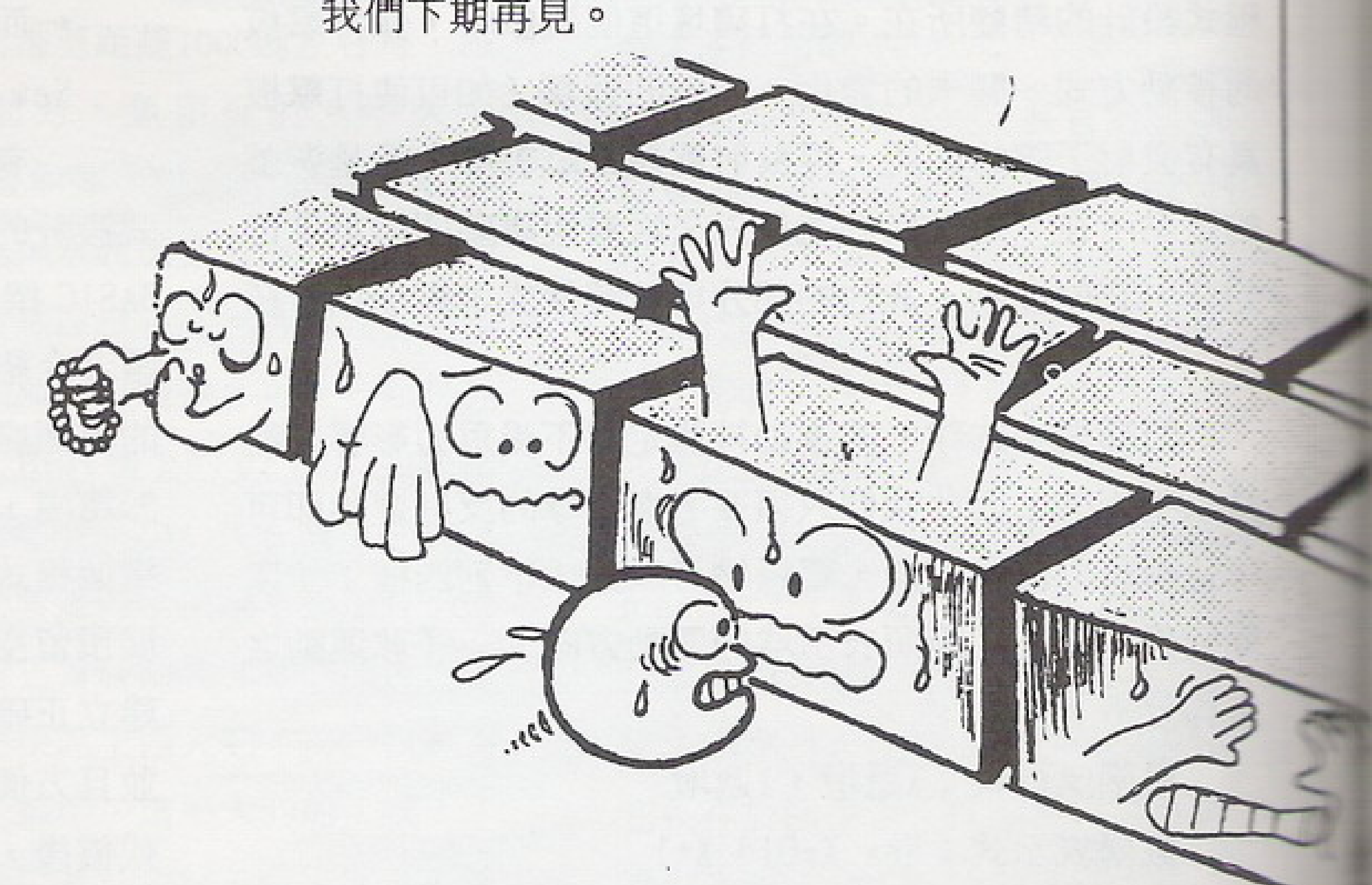
值得一提的是程式中對移動打擊板的處理。爲使打板的移動平滑順暢起見，我們讓電腦不斷自動的遞增或遞減打板的座標值，即只要按一下移動鍵，打板便會向左或向右移動至螢幕的最左、右兩端才停止，讀者可以試試在讀鍵的副程式中自己加上CASE ELSE :cpad=0這一行，結果會使得打板的移動緩慢而呆滯。

還有在檢查球是否踫到障礙的副程式（Chkbk）中，有關於SCREEN函數的使用，讀者可能比較少看過，其中之y、x是指螢幕上列與行的位置，而變數chk的值則可以回應出指定位置的ASCII值。要測試球是否踫到障礙，使用這個函數是最快的方法，繪圖模式下有類似的指令， 我們留待以後再介紹。 至於在讀鍵副程式中，RIGHT$的使用原因，李超群先生已在前幾期中介紹過，我便不再贅述。

這個程式有一個小小，但不太重要的缺點，那就是球永遠以90度角反射，由於它並不影響程式的可玩性，而且很多書中對於這種碰撞反射運動的問題都有詳細的討論，有興趣的讀者可以自行參考修改，讓打板具有「切球」的功能。

我們下期再見。





```
'.........................................................'
'打磚塊遊戲程式示範'
'程式製作:林建廷'
'使用語言: BASIC '
'編譯程式: Quick Basic 4.5版'
'.........................................................'
DECLARE SUB Defballpad ()
DECLARE SUB Drawblock ()
DECLARE SUB Chkbk ()
DECLARE SUB Readkey ()

SCREEN 0: WIDTH 40: COLOR 3, 0: CLS
'----------------  單色顯示卡的讀者請勿使用WIDTH 40之功能

'-------------  宣告所有變數之初始值  ---------------------
x = 20: y = 25: pad = 20: totbk = 30
cx = 1: cy =  1: cpad = 0

CALL Defballpad '----------  呼叫_定義球與打擊板_之副程式
CALL Drawblock '----------  呼叫_畫磚塊_之副程式

'--------------------  程式之主迴路  --------------------
DO

ox = x: oy = y
x = x + cx: y = y + cy
IF x = 80 OR x = 1 THEN cx =  cx
'  ----------------  未使用WIDTH 40之功能者, 40應為80
IF y = 25 OR y = 1 THEN cy =  cy: IF y = 25 THEN BEEP

CALL Chkbk '------  呼叫_檢查球是否擊中障礙_之副程式

COLOR 14
LOCATE oy, ox: PRINT eball$; '----------  擦去球之舊痕跡
LOCATE y, x: PRINT ball$; '----------  印出球之新位置

opad = pad
pad = pad + cpad
IF pad < 1 THEN pad = 1
IF pad > 76 THEN pad = 76
'  ------------------  未使用WIDTH 40之功能者, 36應為76

CALL Readkey '--------------------  呼叫_讀鍵_之副程式

COLOR 9 '------------------  單色螢幕改用COLOR 2
LOCATE 24, opad: PRINT epad$; '--------  擦去打板之舊痕跡
LOCATE 24, pad: PRINT pad$; '--------  印出打板之新位置

FOR i = 1 TO 200: NEXT i '----------------  延遲迴路

IF totbk = 0 THEN EXIT DO '--------------  主迴路出口

LOOP

CLS:END

'-------------------------------------------------------'
'檢查球是否擊中障礙副程式'
'-------------------------------------------------------'
SUB Chkbk
SHARED x, y, cy, totbk
chk = SCREEN(y, x)
IF chk <> 32 THEN cy =  cy '---------  球碰到障礙
IF chk = 220 THEN totbk = totbk  1
'----  32乃空白鍵之ASCII值,chk<>32則表碰到非空格之障礙
'----  220乃所設磚塊之ASCII值,chk=220則表示球已碰到磚塊
'----  故總磚塊數要減1 (即totbk  1)
END SUB

'-------------------------------------------------------'
'定義球與打擊板副程式'
'-------------------------------------------------------'
SUB Defballpad
SHARED ball$, eball$, pad$, epad$
ball$ = "O"
eball$ = " "
pad$ = STRING$(5, 219)
epad$ = " "
END SUB

'-------------------------------------------------------'
'畫磚塊副程式'
'-------------------------------------------------------'
SUB Drawblock
LOCATE 7, 10
FOR i = 1 TO 30
PRINT CHR$(220) + " ";
NEXT i
END SUB

'-------------------------------------------------------'
'讀鍵副程式'
'-------------------------------------------------------'
SUB Readkey
SHARED cpad, totbk
rk$ = INKEY$
SELECT CASE RIGHT$(rk$, 1)
CASE "K": cpad =  2 '-------------  按下左移鍵
CASE "M": cpad = 2 '-------------  按下右移鍵
CASE " ": cpad = 0 '-------------  按下空白鍵
CASE CHR$(27): totbk = 0 '-------------  按下Esc鍵
'CASE ELSE: cpad = 0 '此行敘述會使打板移動呆滯
END SELECT
END SUB

'變數之意義說明  ------------------------------------------
'-  x , y     球之最新座標值
'-  ox , oy    球之舊座標值
'-  cx , cy    球座標之遞增遞減值
'-  pad     打擊板之最新座標值
'-  opad     打擊板之舊座標值
'-  cpad     打擊板座標之遞增遞減值
'-  totbk     螢幕上現有磚塊之個數
'-  chk     回應指定位置之ASCII值

'遊戲操作按鍵  ------------------------------------------
'-  左移鍵  -  可使打擊板向左移至螢幕最左端
'-  右移鍵  -  可使打擊板向右移至螢幕最右端
'-  Space鍵-  可使打擊板停止
'-  Esc鍵  -  跳出遊戲
```

徵稿

歡迎發燒友們 "拔刀相助"

一、下列專欄開放，歡迎各位發燒友提筆相贊

◎遊戲攻略：軟體世界遊戲之攻略（限貴族版 200 號，珍藏版40號以後）。

◎百戰天龍：（限貴族版 200 號，珍藏版40號以後）

(1) 遊戲程式修改篇（含無敵版）。

(2) 遊戲資料檔剖析。

(3) 攻略小祕技。

◎紙上談兵：各類軍事遊戲（戰略、模擬）中精彩戰役的回顧或檢討。必須附圖解說該戰役的始末，包括雙方軍力佈置和攻防路線。

◎補習街：為各類遊戲初級玩家補習。

◎七嘴八舌：針對指定遊戲發抒己見。

◎電玩短路：關於PC GAME 的趣味漫畫（請註明眞實姓名）。

◎華山論 GAME：關於 RPG 的笑畫（請註明眞實姓名）。

◎ PC 地帶：關於PC GAME 的軟、硬體探討（含程式發表）。

◎邁向寫 GAME 之路：歡迎對寫 GAME 有興趣者共襄盛舉（可連載）。

◎英雄交響曲：關於魔奇音效卡的探討（含程式發表）

二、投稿須知

◎務必註明眞實姓名與住址，以便寄發稿費。

◎需退稿者請附上足額郵票，否則恕不退稿。

◎文章請用 600 字稿紙橫寫，字體務必工整；以電腦報表列亦可，但請隔行列印。

◎所附圖表必須清晰、完整，以鉛筆標記。手繪者請用細黑色簽字筆；印表機輸出者，墨色要濃。地圖請畫在方格紙上。

◎程式稿：

(1) 請附磁片，以便檢驗。

(2) 請註明所用語言及編譯（或解譯、組譯）程式版本。

(3) 原始程式每行請勿超過60個英文字長。

(4) 必須同意本公司將程式收錄在遊戲磁片中。

◎漫畫稿：

(1) 請用針筆或黑色細簽字筆在白紙上繪圖，並加框。

(2) 線條力求簡明、清晰。

(3) 附上文字解說（以鉛筆書寫）。

◎單幅漫畫稿規格：

(1) 横式一寬 9 公分，高 7 公分。

(2) 直式一寬 7 公分，高 9 公分。

◎有任何撰寫計劃可先來信詢問（請附回郵）。

◎本刊對採用的稿件有刪改權。

◎作品經發表後，版權歸本刊所有。

◎為免郵寄失誤，請自行影印留底。

◎稿費：每千字 450 元起，程式、圖表另計。

◎來稿請寄到：高雄市郵政28之34號信箱。

> 第二十六期（5月號）
> 截稿日期：80年3月25日
> ◎七嘴八舌—遊戲大家談：
> (1) 魔點　(2) 麻雀學園

●小 啓●

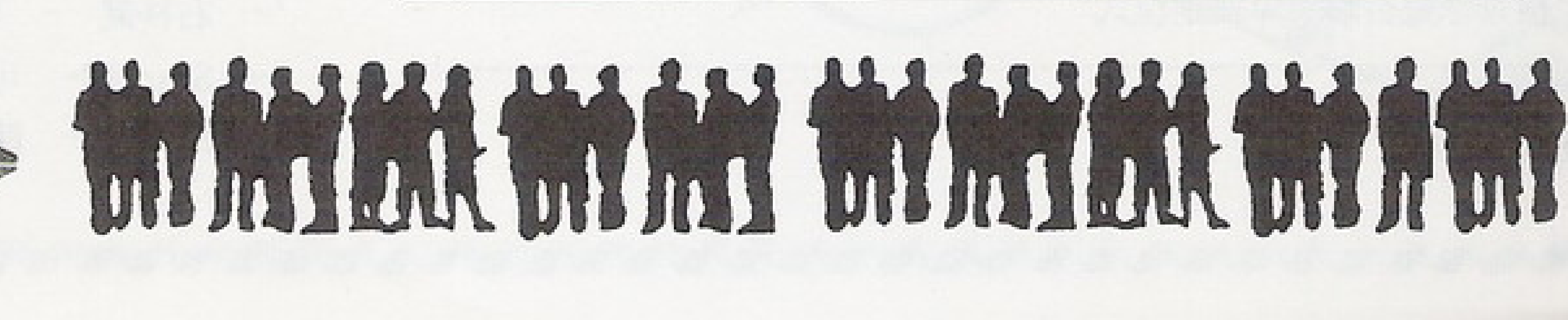
第23期**PC**地帶「在單色螢幕看到創世紀Ⅵ的提示訊息」**(UHELP. EXE)** 和「長槍之役模擬**CGA**程式改良版」**(MONOJ. EXE)**已收錄在**U**式海狼潛艇**Disk** 2 的**Data**子目錄中

●小 啓●

由於郵局作業延誤，使得各訂戶收書時間延後，敬請體察!!

詳細報導請參閱消費者報導118期(80年2月號)

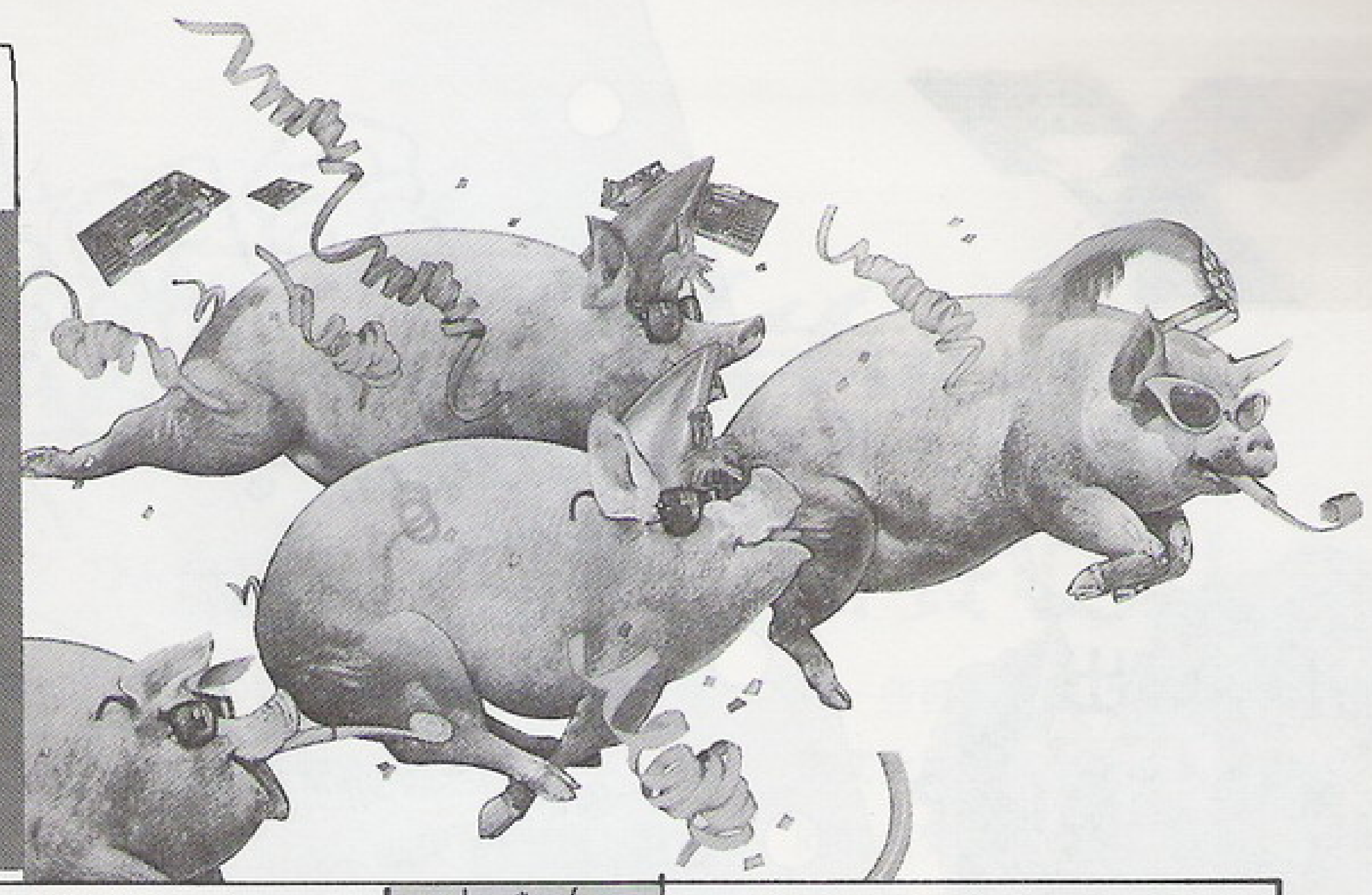




開懷篇

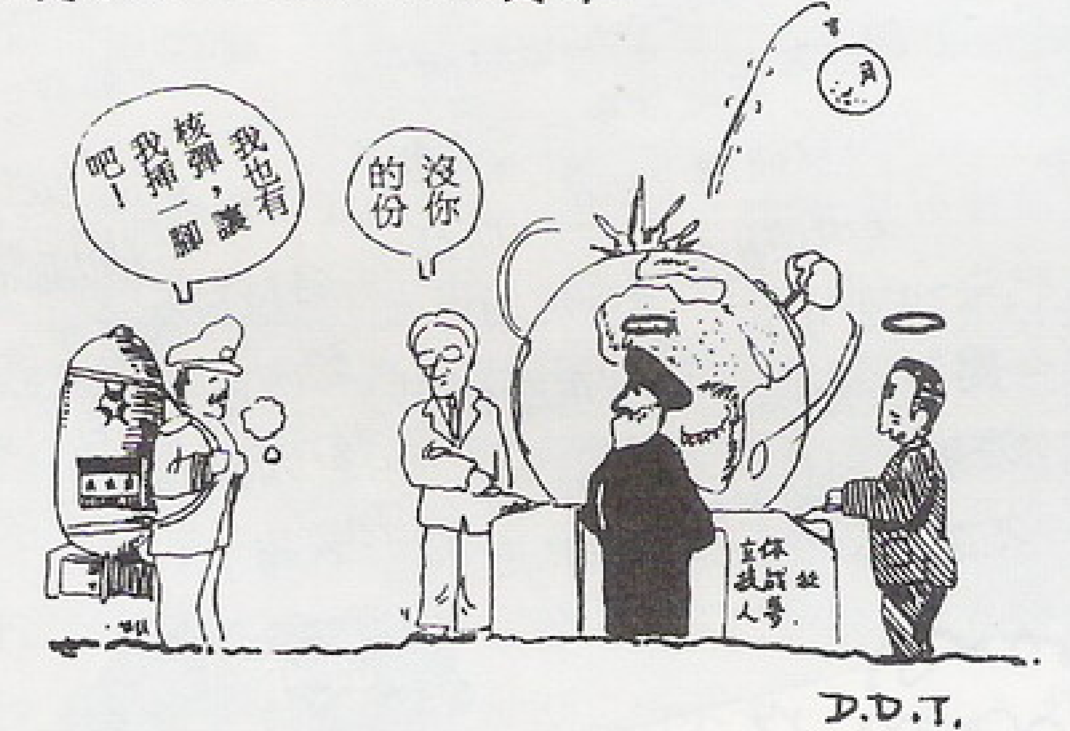
電玩短路

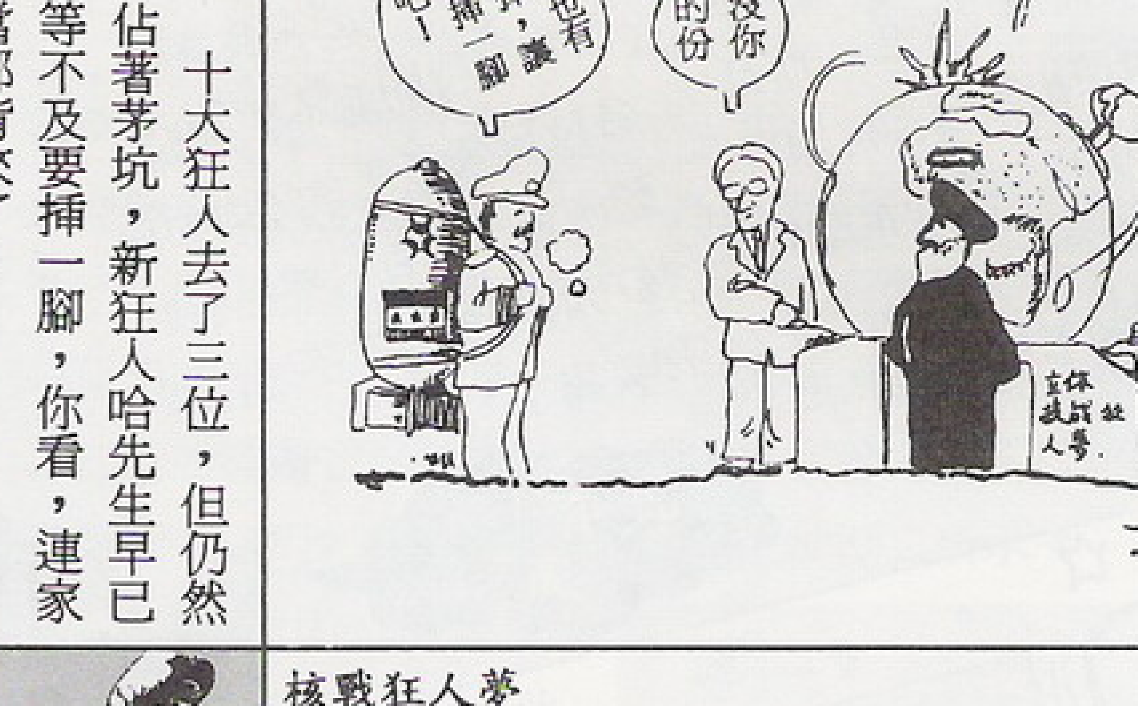
GAME SHORT





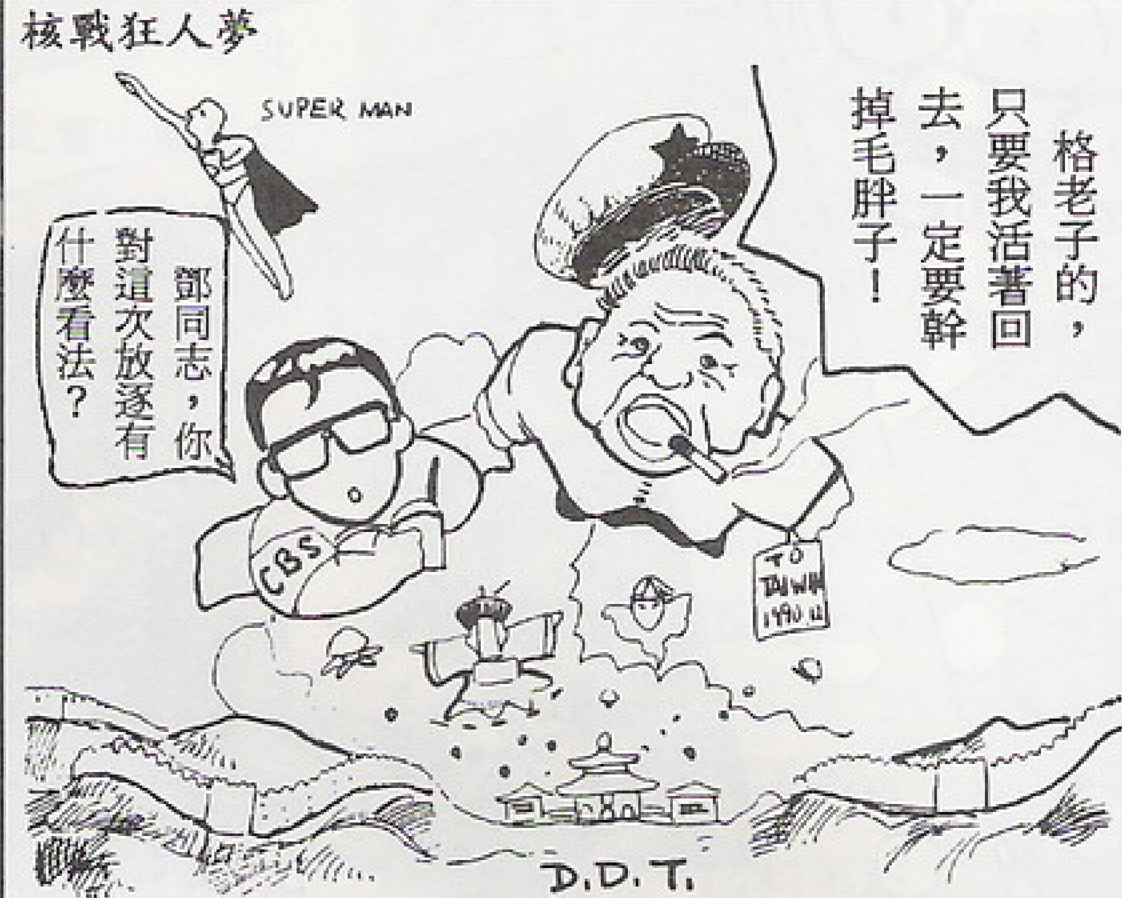
十大狂人去了三位，但仍然佔著茅坑，新狂人哈先生早已等不及要插一腳，你看，連家當都背來了！





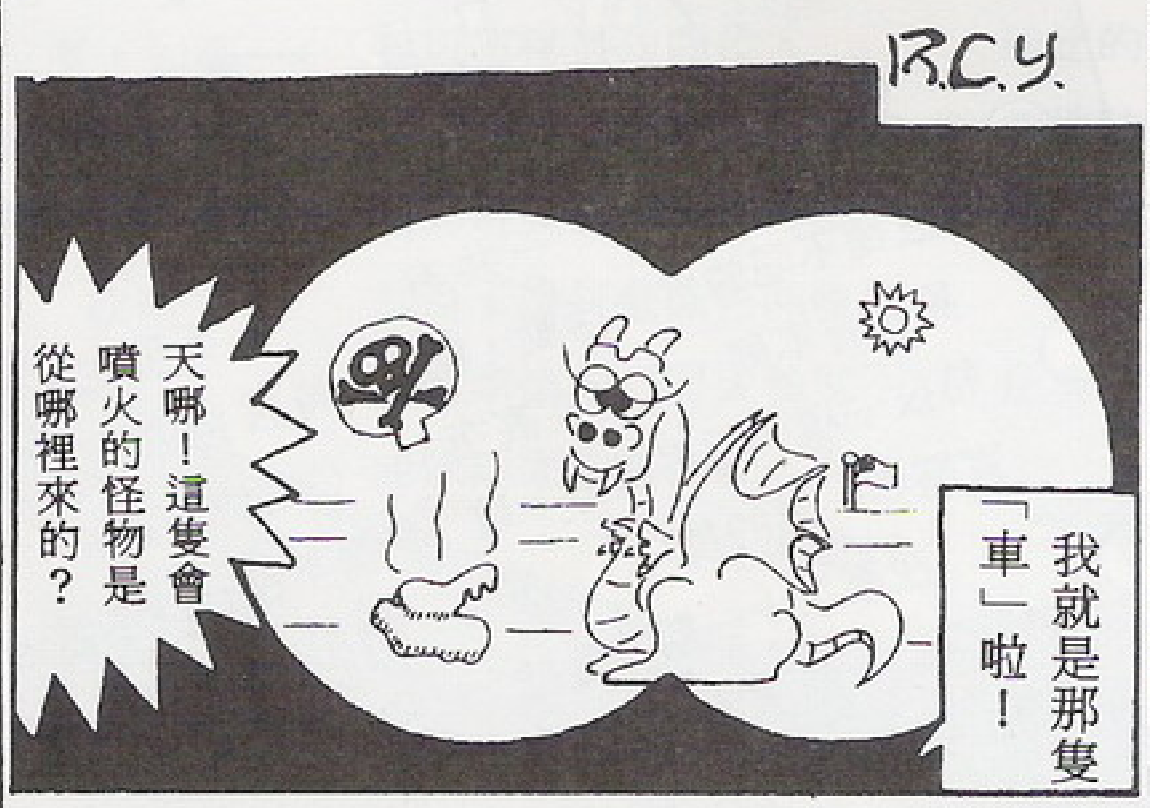


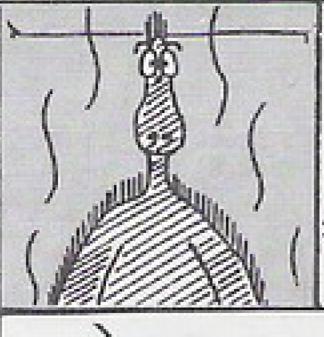
中國人口多，自然人多嘴雜，為了減少人口壓力，及反對聲音，毛澤東決定實施一億「空中飛人」，沒想到第一批被選中的人中就有…



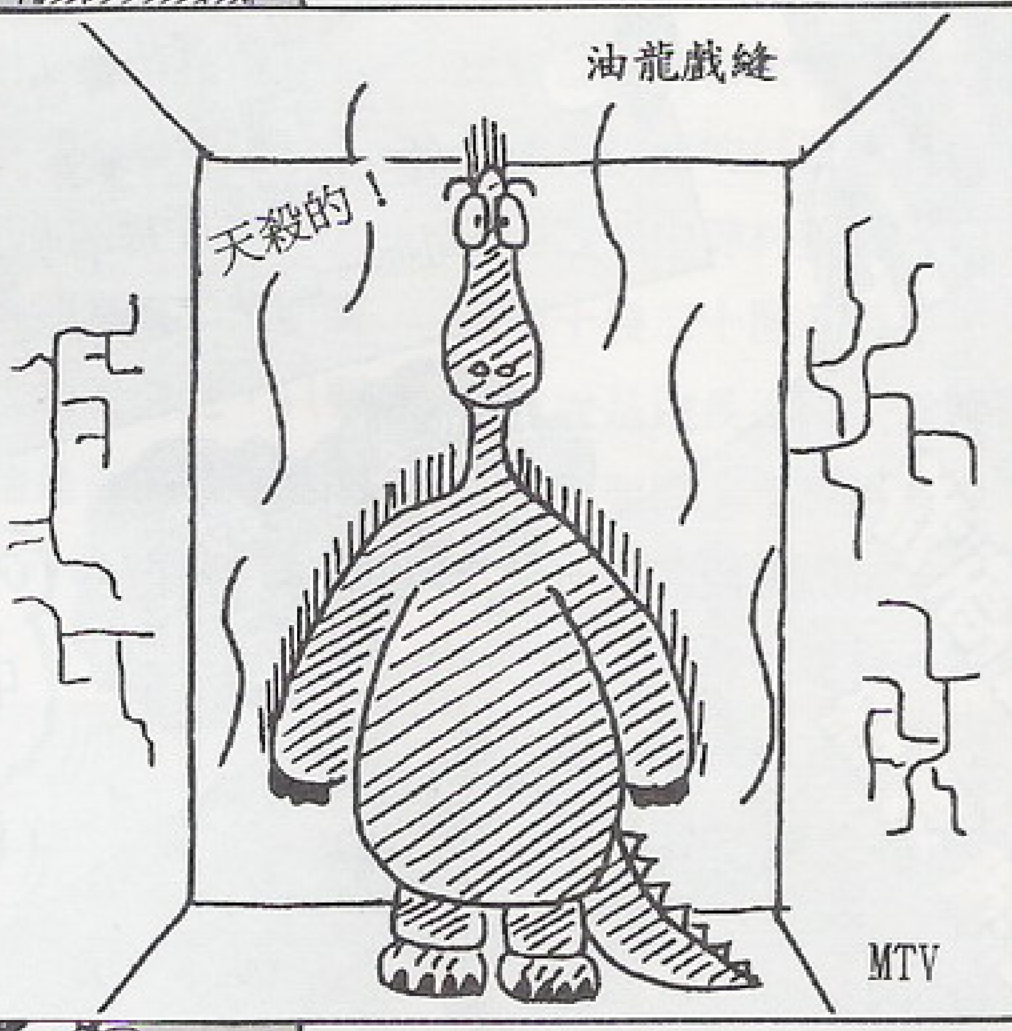


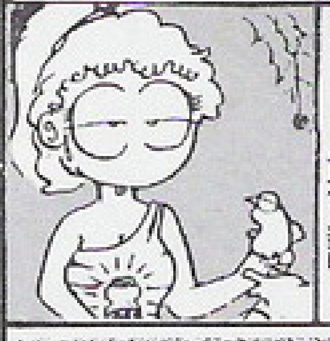
兩軍對峙，精銳武器傾巢而出，一方是M1A1坦克，另一方是…？





伊拉克遭到多國部隊輪番轟炸，災情慘重，即使躲到地底下也無法倖免…





不是說把「金蘋果」放到維納斯雕像的手裡，維納斯就會開口說話嗎？怎麼毫無反應？





金牌拳王

•陰招篇•

／莊鍏

金牌拳王的確是一個好玩、滑稽、音效又震撼（在魔奇音效卡下）的遊戲，但在多次闖關後，對一場只能使用兩次陰招之條文，覺得十分不公平，因電腦所操縱的對手，具有絕招及陰招，且當電腦使出陰招時，裁判一定沒看見也不提出警告。

但吾發現一現象，右上的三位裁判評審中，當中間那一位向右邊那位交談時，則左右兩位必會參與，而機會便在此時，立刻衝向對手，使出陰招，包你不被裁判發現，當然也不會被提出警告，而且可連續使出陰招，但閣下一定要小心三位評審裁判是否交談完畢，若已交談完畢，則閣下只好等下一次機會了。

通常一場比賽中此機會至少都有三次以上，但每次談話時間有長有短，而掌握時間並不成問題，各位玩久了便會知道如何預測它，而且只要熟練其技巧的話，則拳王之位非你莫屬了。

終極孤鷹

集數無限

／C.I.L

(1)CGASHOOT.EXE（CGA版）

SECTOR 2, BYTE 474：FE 6D 02 74 03

全部改成90

(2)EGASHOOT.EXE（EGA版）

SECTOR 3, BYTE 11：FE 0E 20 6D 75

改成90 90 90 90 90 EB

(3)VGASHOOT.EXE（VGA版）

SECTOR 3, BYTE 08：FE 0E A0 70 75

改成90 90 90 90 EB

好看吧

雪國狄斯奈

高空特技另一招

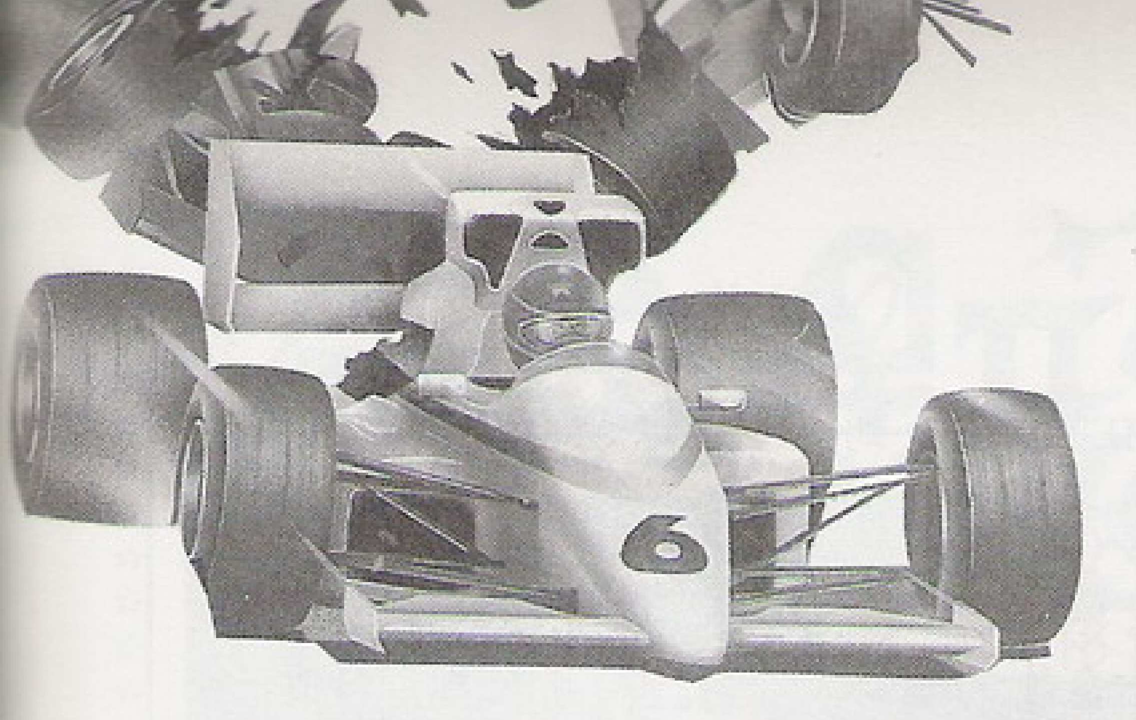
／W.J.R

雪國狄斯奈是一個不錯的GAME，一共有五種不同的雪上活動，難易各有不同，尤其在高空特技一項，想得滿分，確實需要一點的技巧。

在第二十一期的雜誌中，有一個滿分的招式（揩後翻加摩比式跳躍加後翻三圈?!），經筆者實際測試發覺成功率實在不高（約50%左右），而且只要一個疏失就會摔個四腳朝天。

而現在筆者有另一個特技招式可輕易拿滿分（成功率達100%）。在滑下跳台時不需太快，在滑出後馬上按[7]鍵作一個揩後翻，在翻完一圈後馬上接著按[1]鍵作雙後翻，等翻完兩圈後，在滑雪板成水平時停止，

然後 ……
下（……
滑雪板……
要成水平……
行），……
終點你便可……
到裁判高……
分的牌子和……
如雷貫耳的……
怎麼樣，帥吧……



風馳電掣 資格賽心得

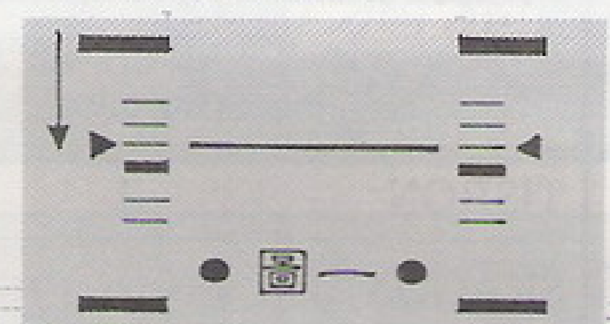
／PUNK

剛買回風馳電掣的時候，還真為了它的音效及畫面為之瘋狂，因為它模擬的滿接近真實，使得我在玩的時候也不由得隨著車子左閃右躲而搖頭晃腦。

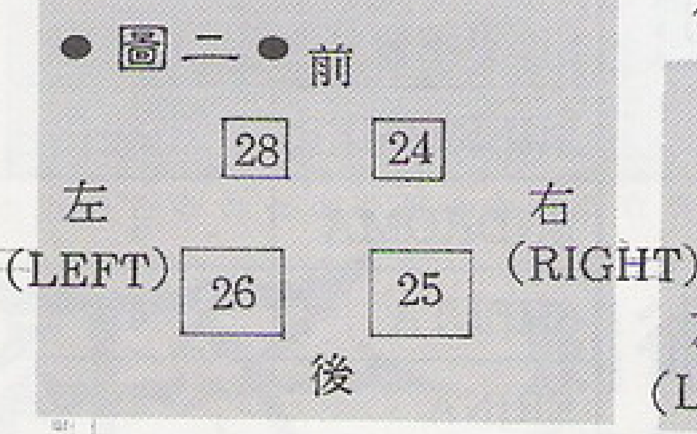
但是每次在資格賽中都無法進入前十名，自然比賽時就更別想得到第一名了，因此痛定思痛展開一連串的研究。以下車子各部位的調整資料使我擁有單圈39.78秒，單圈平均226.24MPH，以及資格賽第三名的成績，如此一來使得在比賽中奪魁的的機會大增，筆者就曾數次在十圈的比賽中奪得冠軍。

我從來不玩60圈及200圈的比賽，因為那實在是太久了，而且一不注意可能就要重玩了。所以在選擇車子上就可以用馬力強但是缺乏耐力的別克車。在資格賽只有四圈，油只要加10加侖就可以了，將前後的穩定翼都調在中線上一格的位置，如圖一。

由於資格賽只有四圈，輪胎可以都用軟胎。在輪胎尺寸校正方面，不要為了轉彎方便就一直加大尺寸差距，在校正上加大＋0.2INCH即可。

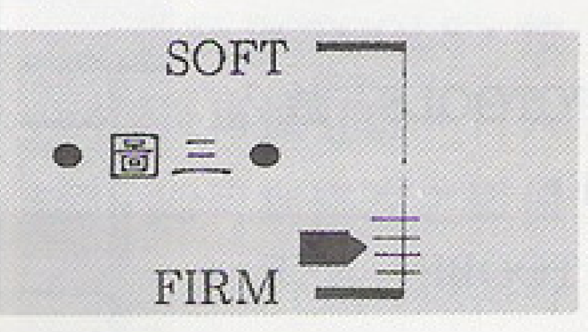


再來是胎壓，由於四輪全用軟胎，因此為適應軟胎的工作溫度及適當胎壓，再加上右邊輪胎所受應力較左邊大，所以胎壓的分配如圖二所示。

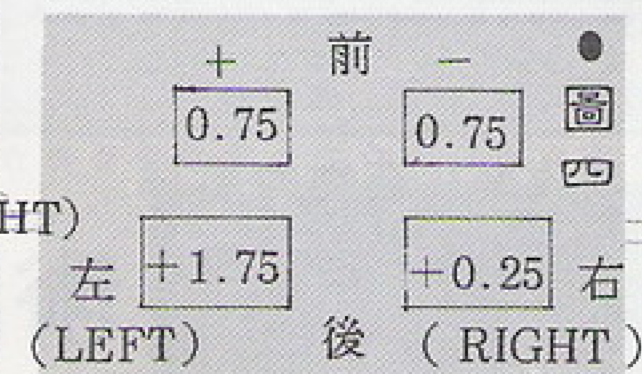


各位也許覺得奇怪，為什麼右前輪的胎壓那麼低，這就是為了配合它所承受最大的應力的調整；而且在跑完第一圈胎壓就升至約27PSI，跑到第四圈更是突破30PSI。所以在第二圈及第三圈正是車況的顛峰狀態，要好好把握以獲得最佳順位。

再來就說到避震器，把前避震器都調到最硬，是為了得到最佳轉向時所需的摩擦力。而後輪就不能像前面的那麼硬，為的是避免過彎打滑降低了速度。後避震器調整如圖三。



下面關於輪胎開度的資料，由於我不甚清楚，只好靠多次實驗找出自認最合適的開度，如圖四。至於說根據為何？說明書上不是寫的很清楚，只要檢查輪胎是否內部、中間、外部的溫度差不多就行了。



最後是齒輪比，別克車的馬力相當強大，它可以用較其他車子還低的齒輪比來比賽，但在資格賽中就不能用那麼低的齒輪比，而且才跑4圈，絕對不怕用高齒輪比而引擎會因高熱而燒毀，我用的齒輪比是8：13，用這種齒輪比的好處是除了擁有在四檔時的超加速性還兼具了最高極速的優點。

以上就是在資格賽中所有的心得，不過在這還有一些經驗之談。在參加正式比賽時調整上要有不同的改變，除了參加十圈比賽又須將油料加至25加侖，其他的部分可與資格賽相同。

在30圈及30圈以上的比賽就要再修改很多地方，像是輪胎的材質，右邊就要改成中等材質，否則跑個十幾二十圈就爆了，還有就是跑長途時，齒輪比一定要降，至於降多少就看比賽的圈數而定。

對了！各位還有一點要注意，在資格賽，當你跑完第三圈時按 ＝（前方強力防滑桿）及] 鍵（後方強力防滑桿），為什麼在第四圈時要拉防滑桿？

因為軟胎（尤其是右前輪）用到第四圈時溫度會超過工作溫度，胎壓也會一直上升，因此抓地性就沒那麼好了，過彎時極容易發生轉向不足的現象。還有在此時油料也快用盡，由於本來穩定翼所產生的下壓力就不大，因此便須調整後防滑桿。

以上便是筆者一些小小的心得，提供給各位做個參考。

歡迎妳一試身手

激流浪子

人數修改

請按下列步驟進行修改：

(1)載入 PCTOOLS，放入 DISK1。

(2)選擇 TOOBIN . EXE 按 F 鍵。

(3)按 F1 鍵，然後鍵入 88841156。找到後按 E 鍵，再鍵入8884FFFF，按 F5 鍵儲存。

修改完成後，你便可成為無敵浪子，一路順風。

／孤鷹晟

極光勇士 星球位置表

G·B大俠

各位極光勇士的發燒友們，你們是否已打敗珍諾琳（Genolyne）或為了找各星球而忙得團團轉；還是不知如何做生意，沒錢買飛彈、雷射而壯烈成仁，本人秉持「懸稿濟世」之精神，在此公布各星球之位置及賺錢妙方。

註：由於螢幕上並不顯示星球數，所以當你第一次進入星系時，遊標所在之位置即是第一顆星球。

賺錢必需要將某星球的物產，以賤買貴賣賺取逆差。

列表整理如下。

參考說明書中，法文訊息翻譯。

①在腐植土的星球（如 SKAVER，SHIRVIS）買穀類 CEREALES，到矽聚化合物的星球（如 ONKILER）賣。

②在冰原的星球（如 HIRGON，ENDROMA）買水 EAU，到沙漠的星球（如 KILRON）賣。

③在沙漠的星球（如 KILRON）買鈾 URANIUM，到矽聚化合物的星球（如 ONKILER）賣。

④在沙漠的星球（如 ANTARES）買金屬 METAUX，到矽聚化合物的星球（如 SKEVIS）賣。

⑤在矽聚化合物的星球（如 SKEVIS）買藥品 MEDECINE 或 IC-CRAY99，到冰原的星球（如 HIRGON）賣。

以上五種是賺錢的最快方法，以及星球位置一覽表，希望提供各位玩家一些幫助，祝各位極光勇士玩 GAME 愉快。

其它星球列表如下：

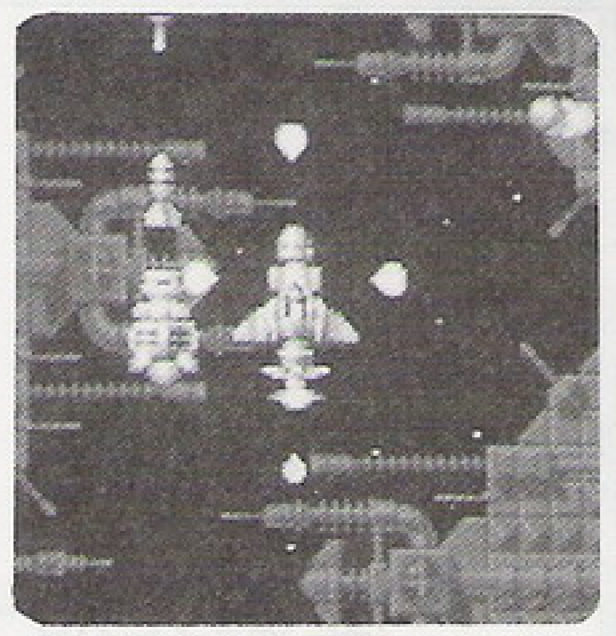
星球名	區域（Zone）	星系（System）	星球
TISRON	1	0	1
SKAGON	1	0	2
KILRON	1	1	1
HIRGON	1	1	2
SKEVIS	2	1	1
SHIRVIS	2	1	2
ITAVIS	2	0	1
ANTARES	3	1	1
SKAVER	3	0	1
SHERLIMER	3	0	2
ENDROMA	4	1	1
SHELTA	4	1	2
ERINA	4	0	1
XYLGONA	4	0	2
CASSANDRA	需在 ERINA 星球找到 CEP-099此 IC 才知其位置		





這是個很不錯的GAME，尤其是有了無敵版後更加吸引人，但總感到「錢」不夠，而且好的武器又太貴，只好慢慢存錢，但受了高人的指點，把商品價格全都改成一元，其方法如下：

啟動PCTOOLS，按[E]鍵後再按[F2]，打入227，即可到修改之部份，找到後照下圖修改即可。（記得儲存按[F5]）



⬆歲末出擊？



```
PC Tools Deluxe R4.21                                    Vol Label=None
------------------------------File View/Edit Service------------------------------
Path=B:\*.*
File=XENON2.EXE     Relative sector 0000227, Clust 00232, Disk Abs Sec 0000259

Displacement ------------------ Hex codes--------------------    ASCII value
 0000(0000)  00 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00
 0016(0010)  01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00
 0032(0020)  01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00 01 00
 0048(0030)  01 00 54 48 45 52 45 20 49 53 4E 27 54 20 52 4F    THERE ISN'T RO
 0064(0040)  4F 4D 20 46 4F 52 20 54 48 41 54 20 4F 4E 20 59   OM FOR THAT ON Y
 0080(0050)  4F 55 52 20 53 48 49 50 20 21 00 54 48 41 54 20   OUR SHIP ! THAT
 0096(0060)  49 54 45 4D 20 49 53 20 4F 55 54 20 4F 46 20 53   ITEM IS OUT OF S
 0112(0070)  54 4F 43 4B 20 21 0D 0D 54 52 59 20 41 47 41 49   TOCK !  TRY AGAI
 0128(0080)  4E 00 47 49 56 45 20 4D 45 20 54 48 45 20 43 41   N GIVE ME THE CA
 0144(0090)  53 48 20 21 0D 0D 00 0D 57 48 41 54 20 45 4C 53   SH !    WHAT ELS
 0160(00A0)  45 20 44 4F 20 59 4F 55 20 57 41 4E 54 20 3F 00   E DO YOU WANT ?
 0176(00B0)  48 45 52 45 27 53 20 54 48 45 20 43 41 53 48 0D   HERE'S THE CASH
 0192(00C0)  0D 57 48 41 54 20 45 4C 53 45 20 44 4F 20 59 4F    WHAT ELSE DO YO
 0208(00D0)  55 20 57 41 4E 54 20 54 4F 20 53 45 4C 4C 20 3F   U WANT TO SELL ?
 0224(00E0)  00 90 00 00 00 00 46 4F 52 57 41 52 44 20 53 48         FORWARD SH
 0240(00F0)  4F 54 00 41 44 56 49 43 45 00 53 50 45 45 44 55   OT ADVICE SPEEDU
```

PS：在賣武器時，得不到任何錢，修改後的正常現象。

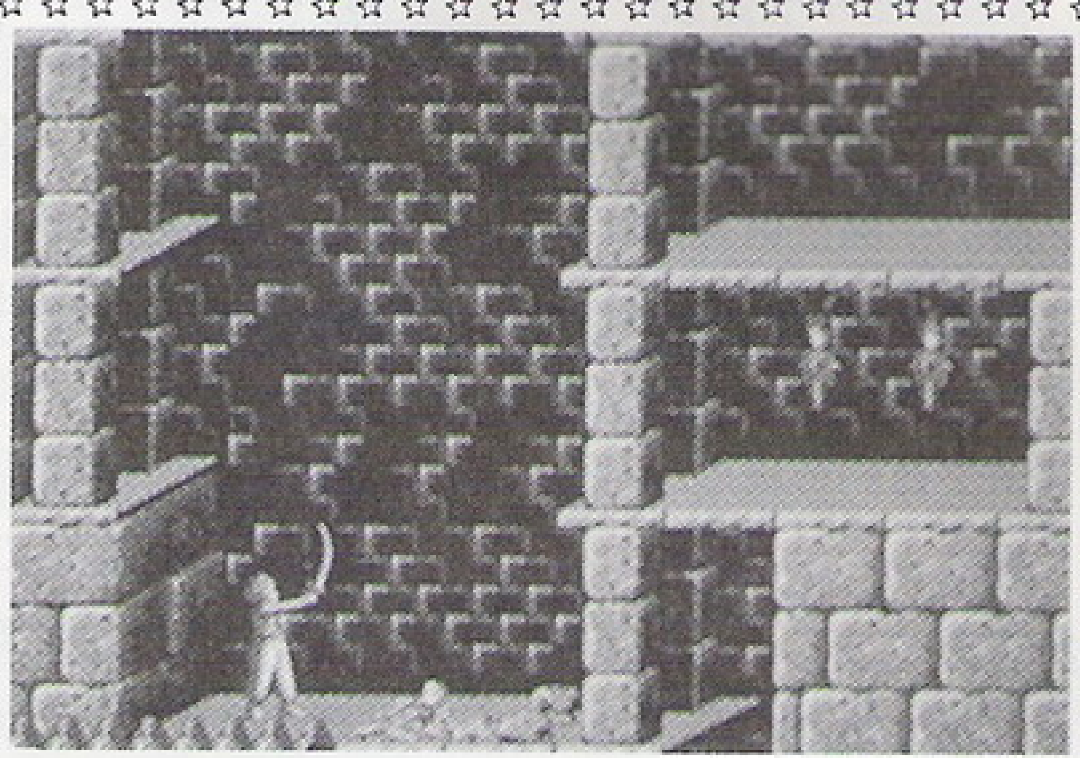


新春特價，⬆物超所值

波斯王子 劍術秘笈

話說波斯王子從地牢逃出後，在放劍的地方撿到一本「劍術秘笈」，於是現學現賣，終於能夠打敗賈哈，救出公主，吾現將此秘笈之三大絕招公諸於世。

第一招「物換星移」：首先先看清楚對象，若是胖武士或賈哈則不宜使用，然後逼進對方，連續按「前進防守」，就會看到你一直逼進對方然後……，自己實驗。



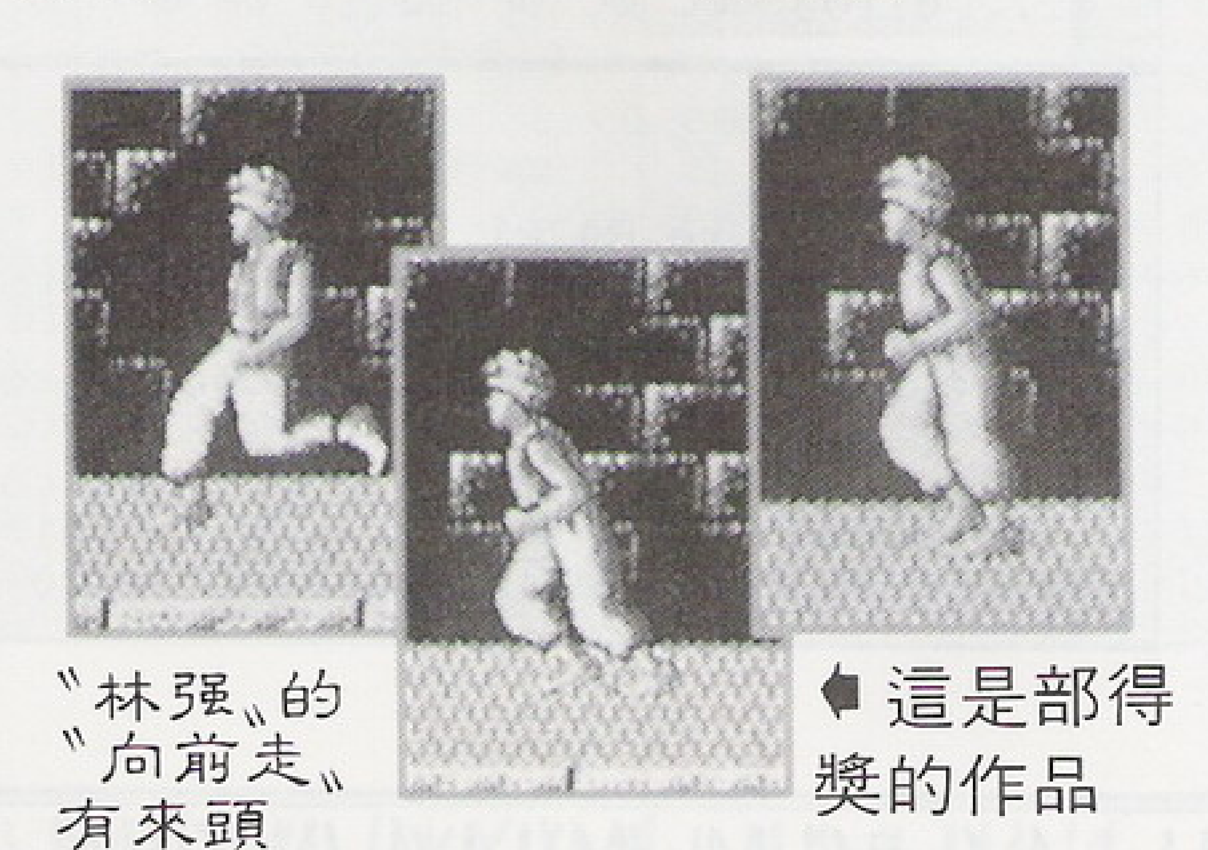
⬆這把〝擎天神劍〞果然名不虛傳

/廖家健

第二招「聲東擊西」：此招最適用於第八關的第一位高手，站在對手面前，按「前進防守」二次，他出招後自然會擋回去，再按下[Shift]鍵攻擊，包準他吃不完兜著走。

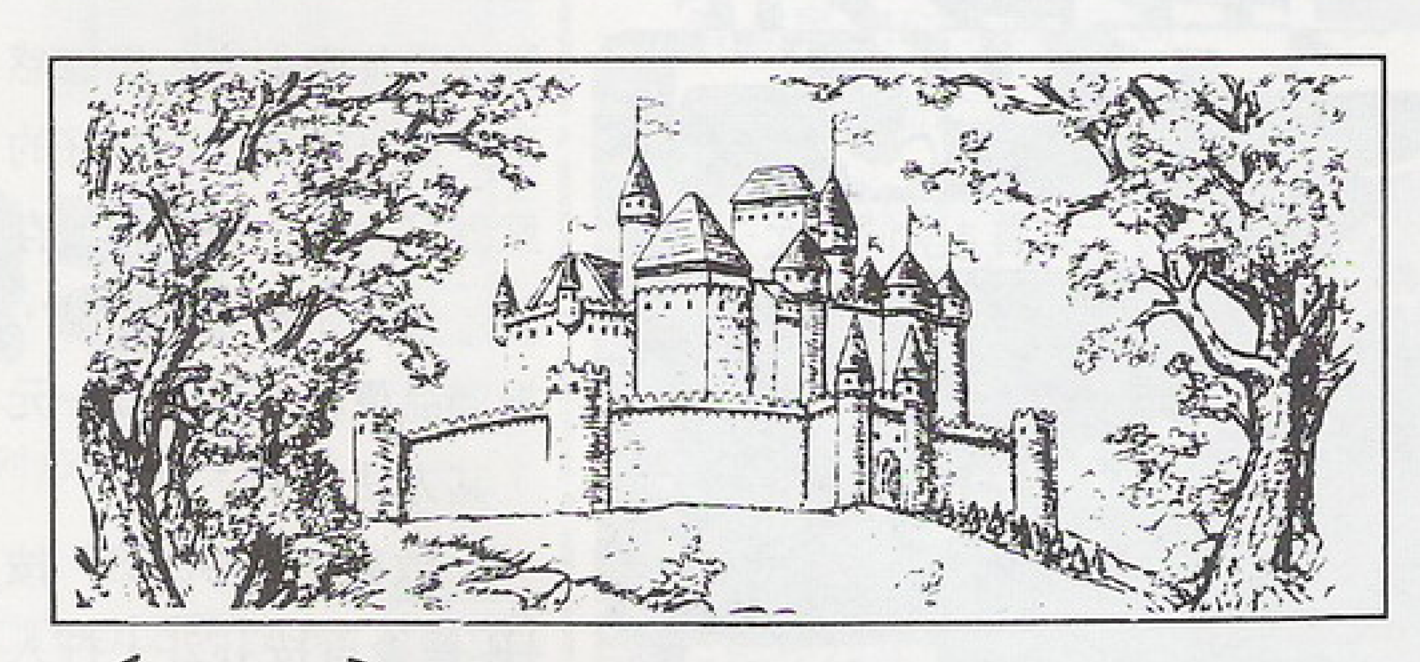
第三招「劍逢對手」：對手賈哈必用此招，否則一定九死一生，對好位子後，按「前進防守」，再攻擊，如此交互不停的按（別把鍵盤搞壞了），直到擊中對方，會看到精彩的「格鬥畫面」，不要錯過了。

善用此三大絕招的人，必定可以輕鬆過關……糟了！快九點了，下次有機會再和各位會談，Bye！Bye！



〝林強〞的〝向前走〞有來頭

⬅這是部得獎的作品



—虛偽先知—

創世紀6 修改篇

/連智洋

一、人物屬性方面：

使用 Edit 指令編輯 OBJLIST 檔，此 Game 比較特別，大家留意。

1.力量（STR）：如圖㈠，位址101（HEX）是隊伍中第一員的力量值①，②位址102是第二員的力量值，依此類推。（在第四磁區）

2.敏捷度（DEX）：如圖㈡，翻至第五磁區，③位址001是第一員的敏捷度，④位址002是第二員的敏捷度，依此類推。

3.智力（INT）：如圖㈢，第五磁區的第二頁，⑤位址101是第一員的智力值，⑥位址102是第二員的智力值，依此類推。

※以上三種屬性改到1E（30）即可，若是改太高，有麻煩不要找我。

4.法力（MAGIC）現值：如圖㈦，跳至第九磁區第二頁，⑦位址 1F2 為第一員之法力現值，⑧位址 1F3 為第二員之法力現值，依此類推。

5.法力最高值：和屬性有直接的關係，聖者（AVATAR）和法師（MAGE）的法力最高值與智力值相等，而吟遊詩人（BARD）的法力最高值是智力的一半，但戰士（FIGHTER）卻毫無法力。

6.體力（HEALTH）現值：如圖㈤，⑨位址001是第一員的體力現值，⑩位址002是第二員的體力現值，依此類推。

7.體力最大值：體力最大值是30點×等級。

8.等級（LEVEL）：如圖㈥，⑪位址 1F2 是第一員的等級，⑫位址 1F3 是第二員的等級，依此類推。改至08即可。

9.經驗（EXP.）：如圖㈣，⑬位址002、003為第一員之經驗值，⑭位置004、005為第二員之經驗值，依此類推。

圖一

```
PC Tools Deluxe R4.21
-----------------------------------Sector Edit
Path=C:\*.*
File=OBJLIST.          Relative sector 0000004
Displacement ---①--②----------- Hex codes----
 0256(0100)   0F 1E F0 1E 1E 1E 0F 18 11 01
 0272(0110)   0E 12 14 0C 12 0C 12 0F 0F 0F
```

圖二

```
PC Tools Deluxe R4.21
-----------------------------------Sector Edit
Path=C:\*.*
File=OBJLIST.          Relative sector 0000005
Displacement --③--④----------- Hex codes---
 0000(0000)   0F 1E 1E 1E 1E 1E 17 17 0F 1B
 0016(0010)   10 0F 10 0F 0F 12 10 0B 12 0F
```

圖三

```
PC Tools Deluxe R4.21
-----------------------------------Sector Edit
Path=C:\*.*
File=OBJLIST.          Relative sector 0000005
Displacement --⑤--⑥----------- Hex codes---
 0256(0100)   0F 1E 1E 1E 1E 1E 19 0E 10 0C
 0272(0110)   0C 0C 0F 12 10 0F 0F 10 0C 15
```

圖四

```
PC Tools Deluxe R4.21
-----------------------------------Sector Edit
Path=C:\*.*
File=OBJLIST:          Relative sector 0000006
Displacement ---------⑬-----⑭-- Hex codes---
 0000(0000)   32 00 8C 01 76 01 8F 01 C3 06
 0016(0010)   32 00 49 00 32 00 32 00 32 00
```

圖五

```
PC Tools Deluxe R4.21
--------------------------------Sector Ed
Path=C:\*.*
File=OBJLIST. Relative sector 0000007,

Displacement --⑨--⑩----------- Hex codes
 0000(0000)  00 EB E0 41 5A FF 1E 14 08
 0016(0010)  08 08 08 08 08 06 08 08 08
```

圖六

```
PC Tools Deluxe R4.21
--------------------------------Sector Edi
Path=C:\*.*
File=OBJLIST. Relative sector 0000007,

Displacement ------------------ Hex codes
 0256(0100)  55 2E 53 2E 4C 00 00 00 00
 0272(0110)  70 72 65 00 00 61 74 65 72
 0288(0120)  69 6E 6F 00 74 65 72 00 00
 0304(0130)  6F 00 74 65 72 00 00 00 53
 0320(0140)  6F 6E 00 00 00 00 55 2E 53
 0336(0150)  00 00 00 00 55 2E 53 2E 4C
 0352(0160)  00 00 55 2E 53 2E 4C 00 00
 0368(0170)  55 2E 53 2E 4C 00 00 00 00
 0384(0180)  74 61 00 6E 65 00 74 65 72
 0400(0190)  6C 6F 6E 00 00 00 00 00 00
 0416(01A0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0432(01B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0448(01C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0464(01D0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0480(01E0)  01 02 03 04 A2 00 00 00 00
 0496(01F0)  04 01 08 08 05 06 08 01 01
                  ⑪    ⑫
```

圖七

```
PC Tools Deluxe R4.21
--------------------------------Sector Edi
Path=C:\*.*
File=OBJLIST. Relative sector 0000009,

Displacement ------------------ Hex codes
 0256(0100)  08 08 08 08 08 08 08 08 08
 0272(0110)  08 08 08 08 08 08 08 08 08
 0288(0120)  08 08 08 08 08 08 08 08 08
 0304(0130)  08 08 08 08 08 08 08 08 08
 0320(0140)  08 08 08 08 08 08 08 08 08
 0336(0150)  08 08 08 08 08 08 08 08 08
 0352(0160)  08 08 08 08 08 08 08 08 08
 0368(0170)  08 08 08 08 08 08 08 08 08
 0384(0180)  08 08 08 08 08 08 08 08 08
 0400(0190)  08 08 08 08 08 08 08 08 08
 0416(01A0)  08 08 08 08 08 08 08 08 08
 0432(01B0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0448(01C0)  00 00 00 00 00 00 00 00 00
 0464(01D0)  00 05 05 05 05 05 05 0B 0B
 0480(01E0)  08 08 0B 0B 08 08 08 08 08
 0496(01F0)  00 00 3C 00 09 08 00 19 00
                  ⑦    ⑧
```

二、物品方面

隊伍中所有人物的所有物品儲存在OBJBLKCC檔裡，由於人物的物品或多或少，物品放的位置也每每不同，所以要修改物品必須要慢慢找，可惜我只找出一種物品——金錢的儲存方法。

所有物品儲存，都要佔用8個位元組，除了第二位元組表示主人是隊伍第幾號，第六位元組為零、第七第八位元組為物品之數量外，其他的大概就是物品的編號和性質了。

現在我說明一下金錢的儲存方法，如圖(八)，⑮位址082至089為例子，第一位元組31大概是表示普通放在背袋的物品；第二位元組02是表示此物品是隊伍第二人所擁有的；第三位元組大部分物品為00，金錢也是；第四位元組、第五位元組表示物品的編號，金錢為0058或是AC 58；第六位元組通常為00；第七位元組、第八位元組則表示物品的數量（若是在背包裡，一個位置只能放一個這種物品，此處為00）。

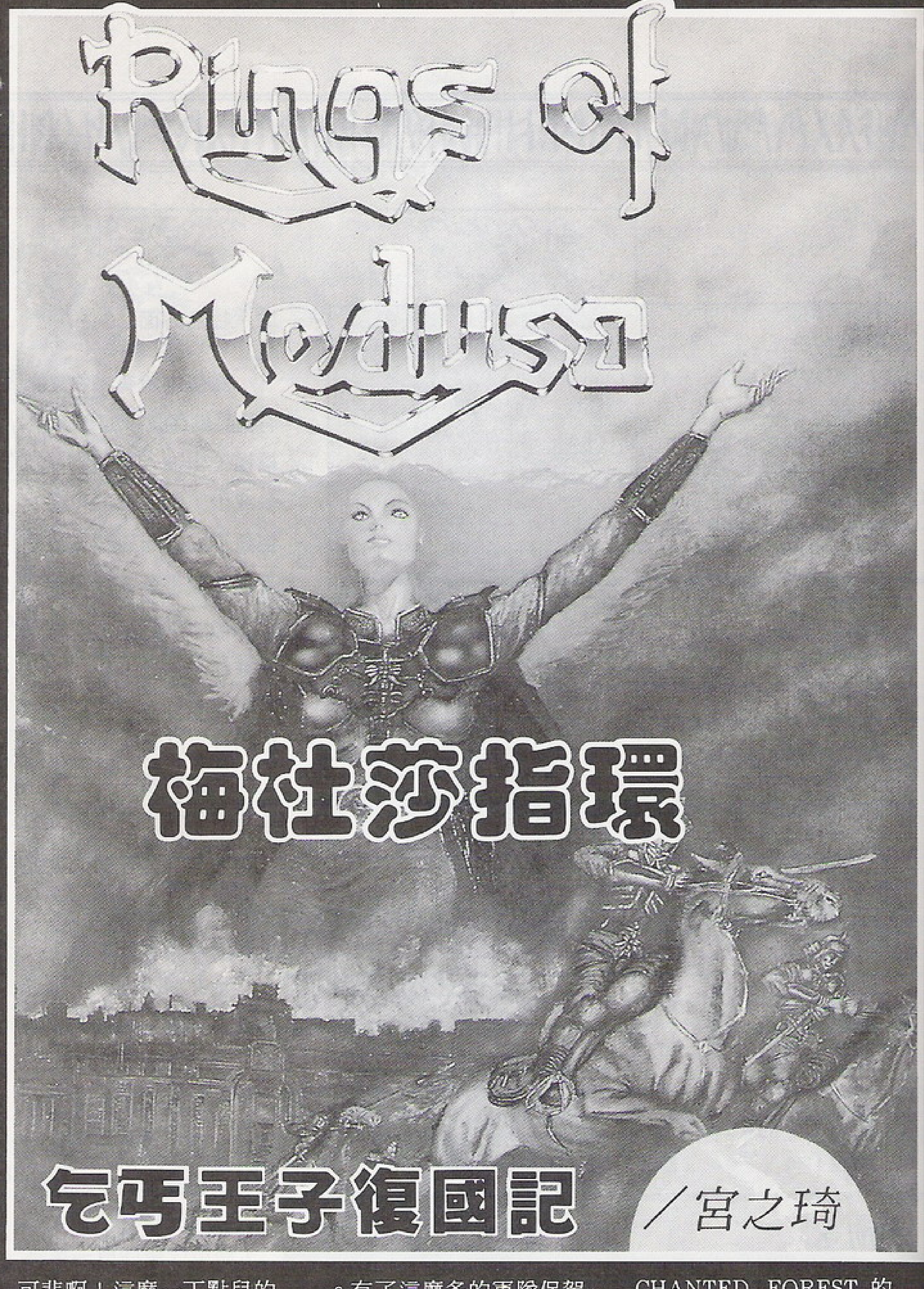
如果要找第一位隊員金錢，便針對OBJBLKCC檔用尋找指令找31 01 00 00 58（HEX），若找不到再試31 01 00 AC 58，找到後改此儲存組的第七位元組、第八位元組即可（不過最好不要超過最大負重值，以免當機）。

從此得到神助的我，果然驚動萬教、轟動武林，一下子便查出謎團，將知識寶典物歸原主，完成了光榮的使命。

圖八

```
PC Tools Deluxe R4.21
--------------------------------Sector Edit
Path=C:\*.*
File=OBJBLKCC.      Relative sector 0000005,

Displacement ------------------ Hex codes---
 0000(0000)  00 00 01 3B 91 05 71 00 00 00
 0016(0010)  00 00 01 3D 91 05 6F 00 00 00
 0032(0020)  00 00 00 40 91 05 17 05 00 00
 0048(0030)  00 00 00 24 95 05 D8 0C 00 00
 0064(0040)  1E 0E 00 28 95 05 2D 0D 00 00
 0080(0050)  00 00 00 30 95 05 A4 0C 00 00
 0096(0060)  00 00 00 32 95 05 2E 01 00 00
 0112(0070)  00 00 00 36 95 05 A4 0C 00 00
 0128(0080)  0C 00⑮31 02 00 AC 58 00 DE 04
 0144(0090)  00 00 01 3A 95 05 72 04 00 00
```



由於**梅杜莎指環**每次啟動遊戲後，城鎮的情況及 TREASURE、礦產所在地都不大相同（不要懷疑，是打錯密碼），因此最好找個近一點可以進入的城市，先把遊戲進度 save 起來。遊戲剛開始的時候，乞丐王子身上只有貸款來的1000元，還得付18%的高利貸，所以賺錢是王子的第一要務。要怎麼賺呢？請翻開說明書第34頁，看看提示吧！別懶到連 menu 都懶得翻，就猴急地玩起來。什麼？貿易賺錢太慢又危險？到賭場又屢戰屢敗，逢賭必輸？怎麼會有這樣懶又時運不濟的王子呢？好吧，既然是堂堂王子，就祭出法寶來。請諸位王子大喊一聲——萬能的天神，請賜給我葛雷堡腎虧的力量！……啊！喊錯了，是——PC Tools神奇的力量！存下進度後，用PC Tools 找到你所存下的 .ROM 檔，在SECTOR 29 的 0448（01C0）那一列有個 E8 03 00 00 的東東，E8 03 當然是王子的1,000元了。後面兩個 byte 就隨你高興啦！但是別改的太過火了，要不然載入進度後金錢歸零，真的變成了乞丐，欲哭無淚，心裡還大罵天神不靈。

無論是使用那一種手段，王子終於成了世界第一富豪後，看看城中消息（Alt + I）。可憐啊！可悲啊！這麼一丁點兒的傭兵，給敵軍塞塞牙縫都不夠，還想要復國雪恥？那要怎麼辦呢？讓本山人教你活吃龍肉——我又錯了，是———指定江山（沒有養 MOUSE 的諸位先生、小姐們，來個兩、三指定江山吧！）。如何定法呢？只要把載入遊戲（Alt + L）和門（Alt + X）這兩個指令交換按，用力按，多多按，勤快按，最後就會有萬把個傭兵等等王子差遣（但這兩個指令只能用在別人的城堡中）。有了這麼多的軍隊保駕，就不怕在面對敵人時，有如惡羊撲虎，以卵擊石了。這一招也同時增加了兩個店鋪的存貨量，一個是 STORE 中各種貨物的存量，另一個是STABLE 中馬及貨車的數量，這下可真是一舉多得啊！

有了如此多的傭兵，要如何分配軍種呢？這就傷腦筋了。你覺得徬徨嗎？你覺得無助嗎？不要懷疑，趕快僱用 WIZARD吧！只要區區兩百個魔法師，就可以保護一萬名小兵兵，不受SWAMP 及 ENCHANTED FOREST 的侵害。這種一賠五十的生意多好賺，何必考慮再三呢？再來就是砲大戶（ARTILLERY）了，他們的攻擊力是有目共睹，天下無敵。每每轟得敵軍七零八落，剩下魔法師在衝鋒陷陣。所以砲兵是你操盤廝殺的主力，尤其是超過3,000人時。然後就是斥候（SCOUT）了。也許你覺得他們在戰鬥時，沒什麼幫助，但是在找尋（Alt + D）寶藏及礦場時，卻少不了他們；平時更可以掌握敵軍的動

向（其實敵人的行軍路線和螞蟻一樣是固定的，只要不在路線上，保證一輩子也碰不到敵軍）。如果有了壓倒性的砲兵，戰鬥時就可以省下2000元的斥候偵察費了。為什麼呢？難道你沒聽過「砲彈之下無完卵」嗎？敵人必滅，何必偵查？再來就是處理善後問題了，選用CAVALRY或是DRAGONRIDERS都可以。不過要注意一件事，龍騎士的速度雖然是無與倫比，但是有兩個地圖畫面很危險，會有個火燄跳來跳去。當心別被燒著了，要不然你的寶貝DRAGONRIDERS都毀於一旦，永世不得超生。至於INFANTRY及ARCHERS可有可無，有閒錢工夫倒也可以僱來壯壯聲勢，或者拿來守城。

僱好了大軍，要出城前，別忘了到軍火商（ARMS）購買裝備，以及到STORE買MACHINES（用來挖寶，至於其它商品……不買也罷。如果真的要搞貿易，那麼請先記下價格，比較各城鎮的價差，以免貴買賤賣）；到STABLE買TWO HORSES及WAGGON（否則出不了城，因為軍隊不能載運貨品。其實也不用買太多，一輛馬車可以載800單位的貨物，除非你想不開，來個大搬家）。還有個最最重要的事情——到TEMPLE 看TREASURE的位置，就可以出城挖寶了。

有了裝備十足的大軍，拿什麼開刀呢？第一個對像是叛軍和商隊。因為這個GAME時間過得很快，一分鐘相當於一個月。有枚戒指在某一部隊手中，若非運氣太好，先碰上了這批傢伙，否則另外四枚都挖出來了，第五枚硬是不出來。眼見日子一天一天過去，由不得心慌慌，意亂亂，因為人口越來越多，遊戲會越來越難了。第二個是各個要塞（CASTLE），攻下後不用派駐軍，又可以到處訓練部隊，多好啊！第三就是那些沒長眼睛的TEMPLE，要你攻下城市後，才告訴你TREASURE的位置；以及那些事奉MEDUSA的城池。這兩種欠揍的城市，通常會有較重要的寶藏位置提供給你。攻下城池後，就任你宰割啦！如果軍隊不多的話，就兇兇搜刮一頓再棄城，只要留下大陸東南角的GREATPLAINS做為基地。要是嫌軍隊太多了，就每座城都留下駐軍，反正只要初一不進城，薪餉就不用發了（大概城市自己按月繳保護費吧！）。就樣算起來，每月你支出的薪水只包括水手和那些跟著你到處跑的軍隊。

至於為什麼留下GREATPLAINS，而不是其它城鎮呢？是因為太無聊了嗎？答……錯了。是因為比較大嗎？風水很好嗎？都不一一對。是因為它有PORT可以造船，而且離東南外海的LITTLE HARBOUR最近。補充一下，說明書上RING的所在，只說對了三個，還有兩個指環並不一定在外海，只有一枚「可能」在離島上。我說過，這就要看各人運氣了；等到運氣背時再打造船隻，來個孤島尋寶吧（命運的安排）！此時GREATPLAINS的好處就來了，下海時可以躲過船隻的攻擊，以免被逼得手忙腳亂，葬身海底。讓多餘的部隊都留駐在此，以備最後決戰。

這個GAME的時間，不會造成王子的老死，我的王子就多活了八十多歲。

攻下全部城市駐守或不留一個城池，都和完成遊戲無關，只是方不方便而已。

多在HILL邊或是在FOREST尋找（Alt + D），也許有意外的礦產被你發現，只是可能會浪費你5天的時間，一無所獲。

最後，終於得到第五個RING，自己也覺得有把握打敗由25000～26000人組成的MEDUSA「大」軍（別忘了到BARRACKS軍營中，將駐軍一股腦兒地請回來），就進入TEMPLE 放下LAST ONE。只聽到一聲最後決戰，ㄅㄚㄅㄨ一聲響徹雲霄，雙方的螞蟻雄兵上場廝殺……衝啊！……殺啊。



伊蘇國

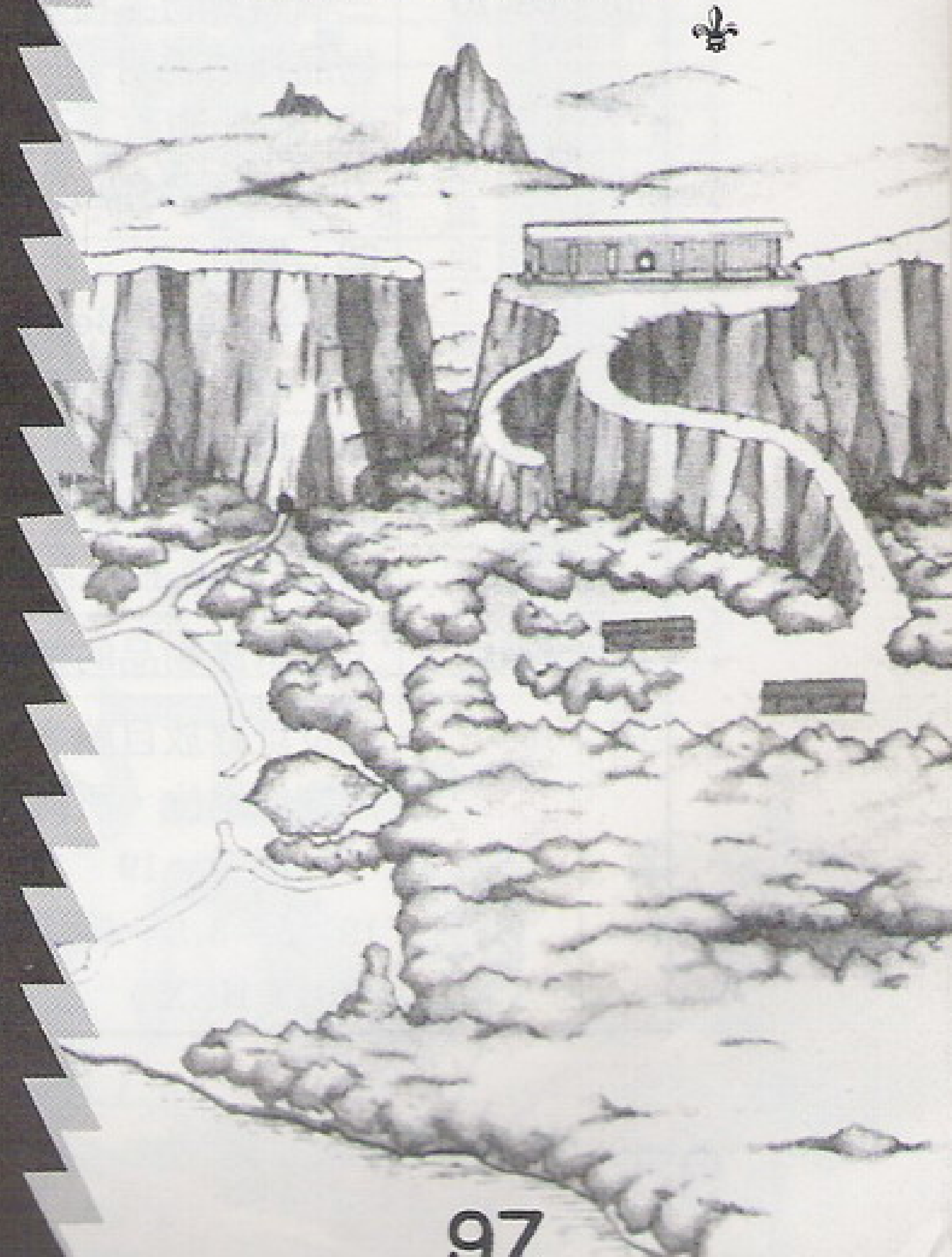
通過魔音走廊另一招

／蔡忠憲

在前幾期的雜誌中曾刊有伊蘇國完全攻略，筆者找到不必敲碎魔音柱而且可以安然通過魔音走廊。（註）

方法：在魔音走廊㈠與老人談話後跑出來，立刻記錄起來，便可發現生命值不再減少，再利用醫療戒指恢復生命力直到全滿。

註：本方法只能在魔音走廊㈠後的路程生效。後面再回到房間㈣拿藍色徽章的回程須經過魔音走廊，還要再使用本方法一次。





機動戰士2 修改法

/Yann Tzou

自從喬娜偷偷駕駛了新式超級機動戰士之後，雖然配備了新式的高尖端科技武器，但由於往奈迪的路途中，充滿了危機，而沿途的補給有限，於是喬娜便拜訪了披希吐歐斯博士，希望能再加強超級機動戰士的火力部份。

經披希吐歐斯博士的改良之後，果然不負喬娜所託，超級機動戰士的火力大大的提升了不少。經筆者數度情商之後，披希吐歐斯博士願將其研究文件公諸大衆，希望能對各位玩家有所幫助。

編　號：FIRE008

名　稱：機動戰士 II（Thexder II -Fire Hawk）資料檔修改法

研究人：披希吐歐斯4.24世

內　容：

使用 PCTOOLS 的 Edit／View 功能，修改 SAVEGM.DAT 檔

一、檔案內容說明：

此檔案內遊戲每關存檔佔34位元組，依偏移位址說明其格式如下：

二、建議事項：

建議各位將能源量及最高能源量加滿後，攜帶99顆Missile，特殊物品因只能一次有三個，故建議帶滿 Stop 時間暫停，EN. TANH 超級大補丸，再一個攻擊性武器 BOMB，DART. Missile，FLASH 或 ECM 任選其一。

如此便可出發大戰一場啦!

註：

1.能源的最大值為998。

2.遊戲中出現特殊物品時，請勿再吃啦，否則……

	位　址	代　表　意　義	修改值
(1)	00	關數。	02-09
(2)	01-03	目前能源量，以 BCD 碼表示，如198表示為01 09 08。	00-09
(3)	04-06	最高能源量，表示法同上。	00-09
(4)	07	飛彈（Missle）個數	00-99
(5)	08-10	三個特殊物品種類 物品種類說明： 00：啥也沒有 01：Dart Missile 02：無用 03：Nepalm Bomb 04：Energy Tank 05：Flasher 06：ECM 07：Stopper	00-07
(6)	11-13	上述對應物品的個數	00-99
(7)	14	此位址存放目前能源量除 5，再無條件進位，所得的 HEX 數例如：能源量＝19 19／5＝3.8→4（DEC） ＝04（HEX）	00-C8

凱撒大帝 征服埃及豔后



／林孝倫



條件很簡單，只要官階在高級執政官（CONSUI）以上，以大型兵團壓境，且無掠奪（Plunder）記錄，又無不合理的稅賦，即可和埃及豔后談判。

先選擇「friendly」，豔后會聽你的話，再一次選「friendly」，她會被感動，並問你所需，再選「of ferallìance」要求締盟，她會問你稅率，選「Low」，她便將埃及奉上，並要你晚上到她的房間去……。別太興奮，她會要你說幾句甜語蜜語才肯……。

產品目錄

※遊戲名稱前有✻表示支援魔奇音效卡，編號中的「貴」指貴族版，「珍」指珍藏版

動作

遊戲名稱	編號	售價
機動戰士I	貴6	150
怒I	貴11	80
惡魔城	貴22	150
鬥之輓歌	貴24	80
忍者大對決	貴35	80
卡諾夫	貴40	150
鐵手戰神	貴42	80
瘋狂大毀滅	貴45	80
死亡之劍	貴47	80
綠扁帽	貴53	150
最後的忍者	貴59	150
瘋狂大賽車I	貴62	80
黑街風雲	貴63	80
送報童	貴64	80
霹靂飛車	貴69	80
怒II－怒號層圈	貴70	80
4×4越野大賽車	貴76	80
飛綎戰士	貴81	80
空降遊騎兵	貴89	80
雙截龍I	貴94	150
前進高棉	貴96	150
終極警探	貴101	150
快打旋風	貴110	150
威探闖通關	貴111	150
古巴反戰	貴114	150
狂飆飛車手	貴115	80
快打磚塊I	貴116	80
時空大盜	貴117	80
星際征服者	貴118	80
小鮫立大功	貴119	80
龍之忍者	貴120	150
屠龍記	貴122	80
魔宮傳奇	貴125	80
高速賽車	貴128	80
魔鬼訓練營	貴129	80
街頭鬥士	貴130	150
✻空中飛鯊	貴132	150
✻熱血高校	貴134	150
✻蜘蛛人	貴138	150
機器戰警	貴140	80
蠻俠神鷹	貴141	80
閃電鋼球	貴143	150
瘋狂大賽車II	貴144	80
世界怪物大競賽	貴145	150
時空戰士	貴146	150
集中火力	貴147	150
✻快打磚塊II	貴148	80
無敵神槍	貴149	150
毀天滅地	貴150	150
魔斧	貴156	150
超人	貴157	150
✻烏茲衝鋒槍	貴159	150
太空小蜜蜂	貴160	80
聖戰奇兵·動作版	貴163	150
毀滅戰士	貴164	80
殺人執照	貴165	80
猛鬼逛街	貴167	150
忍	貴170	150
✻衝鋒飛車	貴172	150
✻異形	貴173	150
終極警探·電影版	貴174	150
雙截龍II	貴176	80
✻武道館	貴177	150
槍林彈雨	貴180	150
✻第一滴血III	貴181	150
異星異形II	貴182	150
聖劍之征	貴185	150
✻快樂泡泡龍	貴192	150
激流浪子	貴196	150
拼礅盤	貴199	150
✻波斯王子	貴200	150
異星異形I	貴201	150
跳跳飛球	貴202	150
✻惡魔城傳說	貴204	150
叢林之神	貴206	80
雲國小精靈	貴207	80
巴黎一達卡越野大賽	貴210	150
✻好夢連床	貴211	150
✻獸王記	貴212	150
✻蝙蝠俠	貴213	150
銀行大盜	貴217	80
✻油龍戲縺	貴229	180
✻霹靂男兒	貴231	150
✻決戰俄羅斯	貴232	150
十字逆襲	貴234	80
✻魔點	貴235	150
✻通天蜘蛛人	貴237	150
空戰奇兵	貴239	150
長槍英雄	珍6	230
魔鬼戰警	珍10	230
✻宇宙神風號	珍13	270
✻魔鬼剋星II	珍26	270
太陽神之眼	珍34	230
終極孤鷹	珍39	270
出擊飛龍	珍43	230
✻金牌拳王	珍50	230
✻忍者龜	珍55	270
✻賽車追逐戰	珍58	270
✻快樂潛水伕	珍61	230
✻魔境傳說	珍62	230
✻機動戰士II	珍68	230
✻NEW星式7號	珍72	270
✻魔術彩球	珍77	230
✻夜班玩具廠	珍80	230

冒險

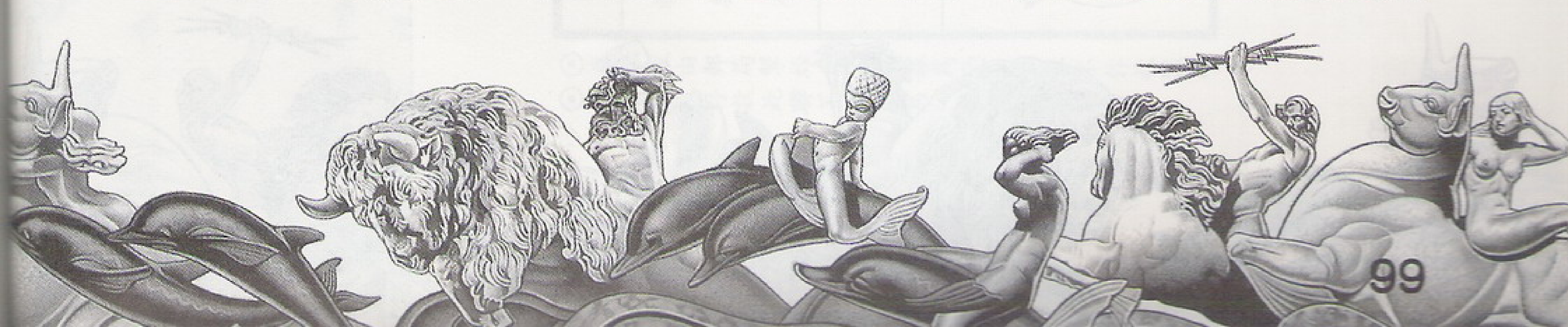
遊戲名稱	編號	售價
風雲際會	貴52	150
瘋狂大樓	貴68	80
黑暗金字塔	貴136	80
地心探險	貴153	150
瑪雅迷蹤	貴183	150
極光勇士	貴222	150
✻聖戰奇兵·冒險版	珍21	340
✻紗之器	珍49	340
✻未來戰爭	珍59	230
✻小人物狂想曲	珍60	300
✻異形神殿	珍63	230
✻猴島小英雄	珍69	420
✻撥雲見日	珍78	340
✻飛越杜鵑窩	珍82	420

立體文字冒險

遊戲名稱	編號	售價
幻想空間I	貴21	150
宇宙傳奇II（上下）	貴25	230
✻蘿塞拉的冒險	珍3	460
✻幻想空間II	珍4	340
✻警察故事II	珍7	340
淘金熱	珍11	300
✻宇宙傳奇III	珍15	340
✻幻想空間III	珍30	420
✻英雄傳奇I	珍36	500
✻代碼：冰人	珍47	460
✻亞瑟王傳奇	珍51	500

智育

遊戲名稱	編號	售價
瘋狂大家樂	貴3	80
魔法彈珠檯	貴10	80
迷宮組曲	貴17	80
賭王鬥千王	貴18	80
鑽石迷宮	貴31	80
深入虎穴	貴33	80
奪寶奇兵	貴34	150
俄羅斯方塊I	貴37	80
神奇王國	貴48	150
打磚塊	貴49	80
銀河迷宮	貴58	80
摩登時代	貴67	80
洛城警騎	貴75	80
決戰西洋棋	貴107	150
全力反彈	貴137	80
美女撲克·歐洲版	貴151	80
立體俄羅方塊	貴158	80
水管狂想曲	貴166	80
俄羅斯方塊II	貴171	150
✻電腦病毒防衛戰	貴179	80
奇中棋	貴184	80
重金屬美女	貴187	80
✻粒子世界	貴203	80
✻臉譜方塊－俄羅斯三代	貴215	150
意亂情迷	貴216	150
✻撲克萬花筒	貴218	150
✻鑽石方塊	貴225	80



產品目錄

石之道	貴228	150
※明星撲克	珍23	230
炸彈小子	珍41	230
※四川省	珍46	270
※決戰中國象棋	珍67	230
※新陸軍棋	珍75	180
※人生劇場	珍76	230

運動

遊戲名稱	編號	售價
天生好手	貴5	80
燃燒的野球 I	貴14	80
野外籃球	貴15	80
加州運動會	貴27	80
野外棒球	貴73	80
漢城奧運（上下）	貴80	300
最後挑戰	貴82	80
撞球大賽	貴98	80
籃球1對1	貴102	150
強棒再出擊	貴104	150
※海灘排球王	貴123	150
迷你高爾夫	貴124	80
職業網球大賽	貴189	180
藍天碧海風浪板	貴193	80
※雪國狄斯奈	貴197	150
1990世界杯足球賽	貴209	150
※職業高爾夫巡迴賽	貴223	150
立體花式撞球	貴224	80
NBA大賽	貴230	150
※燃燒的野球 II	珍35	230

動作冒險

遊戲名稱	編號	售價
海王星計劃	貴152	150
步步殺機	貴169	80
科羅拉多尋金記	貴208	150
※太空捕快	珍14	270

角色扮演(RPG)

遊戲名稱	編號	售價
忍者傳奇	貴30	150
歐洲公路戰	貴43	80
巫術 IV	貴56	80
影之門	貴65	150
飛輪武士（上下）	貴95	150
冰城傳奇 II	貴105	150
鐵甲爭霸戰	貴108	150
※國王傳奇	貴113	80
泰坦風雲	貴186	150
梅杜莎指環	貴221	150
御封戰將	貴226	150
未來之魔法	珍2	180
光芒之池	珍9	230
魔法門 II	珍17	230
冬之魔	珍18	230
青色枷的詛咒	珍20	270
銀河英雄	珍27	180
※克萊恩英豪	珍40	270
※創世紀 VI	珍44	380
武士傳說	珍45	340
※銀色七首之謎	珍56	180
火龍之戰	珍66	180
※拯救地球	珍74	230
※洪荒帝國	珍81	230

動作角色扮演

遊戲名稱	編號	售價
喋血艦長	貴106	150
幽城寶藏	貴133	150
預言奇兵	貴139	150
伊蘇國	貴155	150
變形金鋼	貴161	150
※銀河超能力戰記	貴175	150
地心攔截	珍12	230
仙境故事	珍25	230
※風行者	珍31	230
※魔界歷險	珍48	340

戰鬥

遊戲名稱	編號	售價
飛狼突擊 II	貴16	80
大海盜	貴23	150
戰斧	貴32	80
空中英雄	貴38	80
紅色十月號	貴39	80
深太空	貴50	80
火狐狸	貴55	80
風雲戰艦	貴61	80
坦克大對決	貴86	150

戰略

遊戲名稱	編號	售價
眼鏡蛇計劃	貴46	80
銀河帝國大決戰	貴71	80
信長之野望（上下）	貴77	150
三國志（上下）	貴78	230
聖女貞德	貴135	150
北與南	貴194	150
核戰狂人夢	貴205	150
行星末日戰記	貴219	150
※楚漢之爭	貴233	150
水滸傳	珍32	230
※凱撒大帝	珍57	230
長槍之役	珍64	180

模擬（飛機）

遊戲名稱	編號	售價
捍衛雄鷹	貴28	80
海獵鷹戰鬥機	貴51	150
俯衝轟炸機	貴92	80
飛向北越	貴109	80
藍天使飛行特技小組	貴191	80
F-19隱形戰鬥機	珍5	290
※F-15鷹式戰鬥機 II	珍22	180
※A-10坦克殺手	珍28	270
噴射戰鬥機	珍33	230
戰鬥轟炸機	珍42	270
※SU-25戰鬥機	珍73	230
※藍十字勳章	珍79	300

模擬（直升機）

遊戲名稱	編號	售價
無敵飛狼	貴1	150
※百戰鐵寨	珍52	180

模擬（汽車）

遊戲名稱	編號	售價
名車大賽 I	貴19	80
GP大賽車	貴85	80
名車大賽 II	貴121	150
名車大賽 II 資料片	貴121	150
城市大賽市	貴154	80
古董名車大賽	貴178	150
※風馳電掣	貴188	150
特技飛車	貴195	80
※名車大賽 III	珍70	230

模擬（機車）

遊戲名稱	編號	售價
超級機車賽	貴20	80
機車越野賽	貴142	150
※方程式機車賽	貴168	150

模擬（坦克）

遊戲名稱	編號	售價
重金屬坦克	貴126	80
火戰車	貴131	150
M4雪曼坦克	貴190	150
※裝甲雄獅	珍38	290

模擬（潛艇）

遊戲名稱	編號	售價
※688攻擊潛艇	珍16	180
※紅色風暴	珍24	230
※從海底出擊	珍54	180
※死亡潛航 II	珍65	270
※U式海狼潛艇	珍83	230

模擬（其他艦艇）

遊戲名稱	編號	售價
火爆魚雷艇	貴103	80
※砲艇	貴198	150

模擬（其他）

遊戲名稱	編號	售價
模擬城市地形編修程式	貴220	150
醫生也瘋狂	珍8	230
模擬城市	珍29	180
※上帝也抓狂	珍37	180

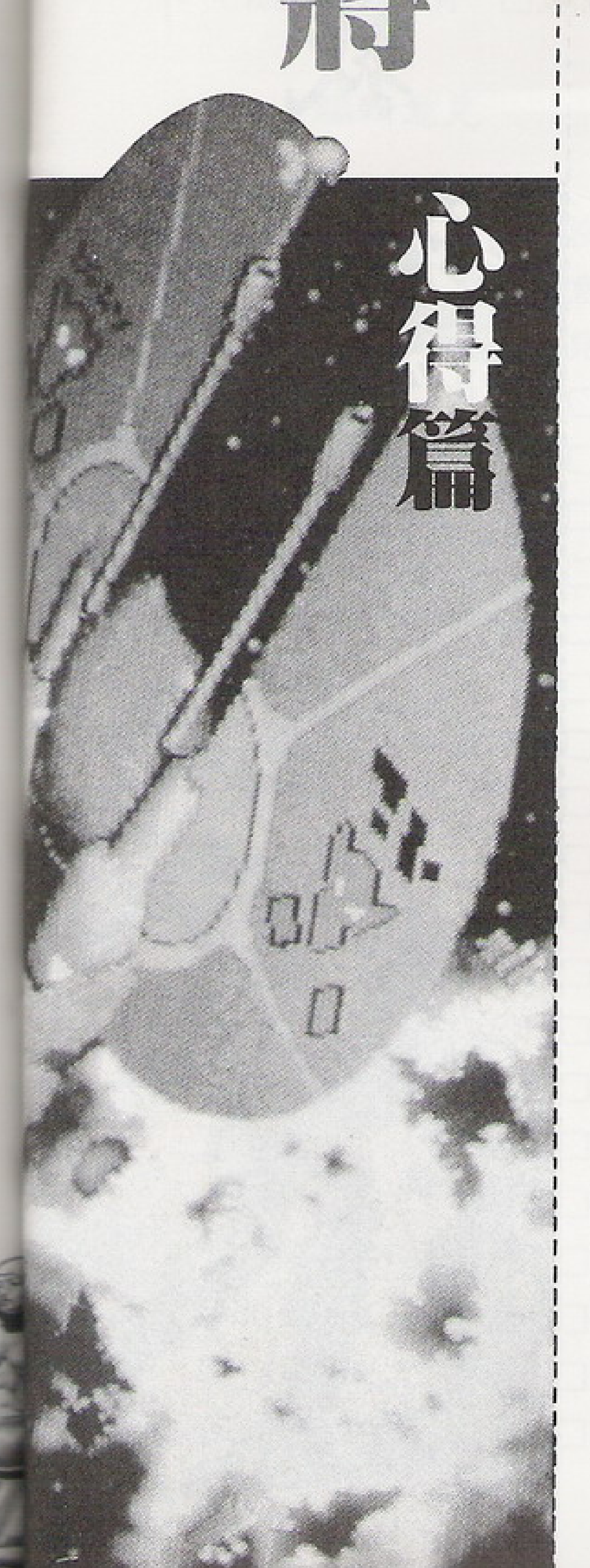
其他

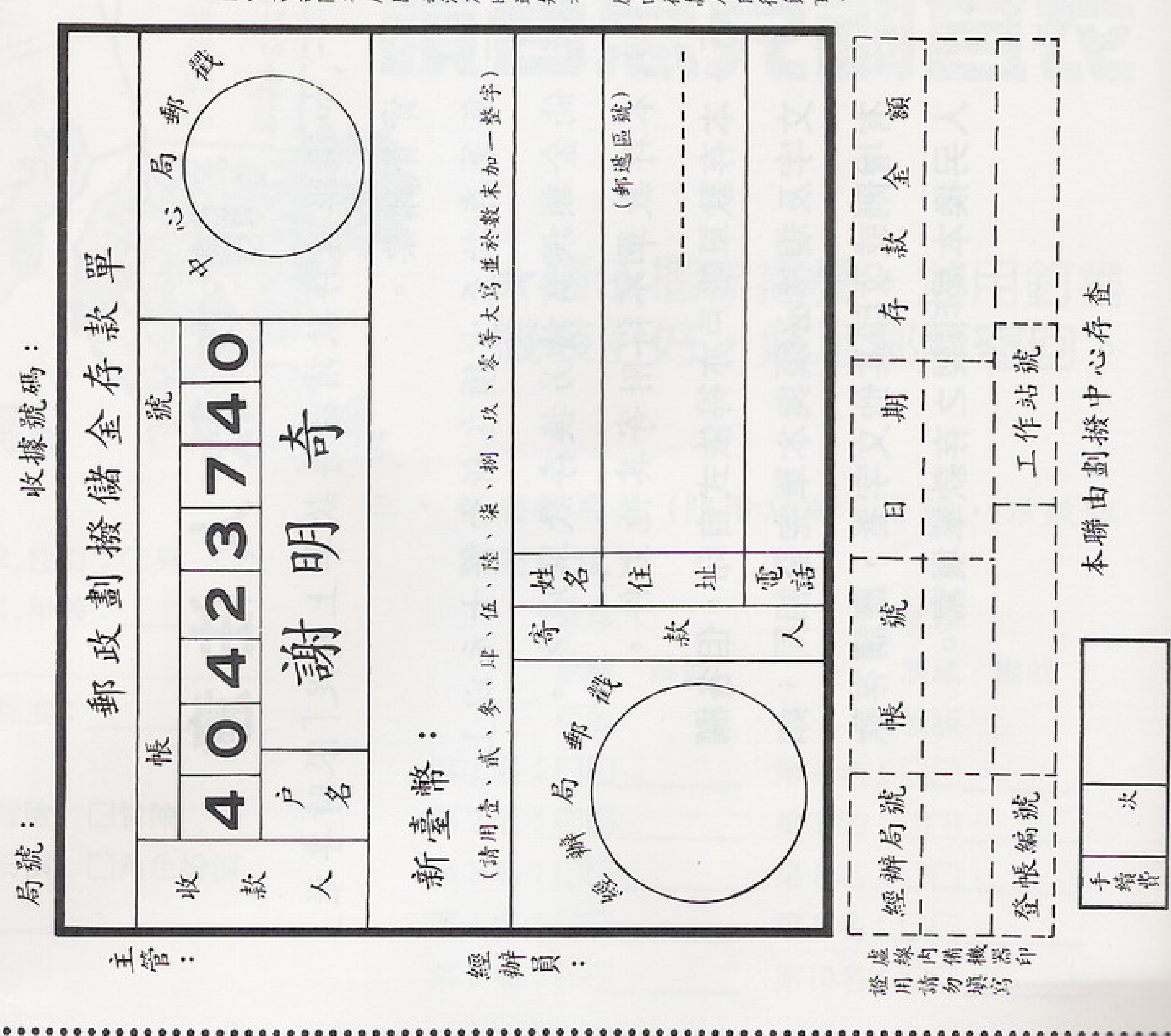
遊戲名稱	編號	售價
核子防衛戰	貴13	80
※水果盤	貴162	80
※百戰百勝電玩篇	貴214	150
※激戰M星雲	貴227	150
※麻雀學園	貴236	150
※銀河飛將秘密任務資料片	貴238	80
摩登原始人趣味大競賽	珍19	270
※飛龍騎士	珍53	270
※銀河飛將	珍71	340



下期預告：銀河飛將

心得篇




郵政劃撥儲金存款單

局號：　　收據號碼：

主管：　　經辦員：

收款人	帳號	4 0 4 2 3 7 4 0
	戶名	謝明奇

新臺幣：

（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人：姓名、住址（郵遞區號）、電話

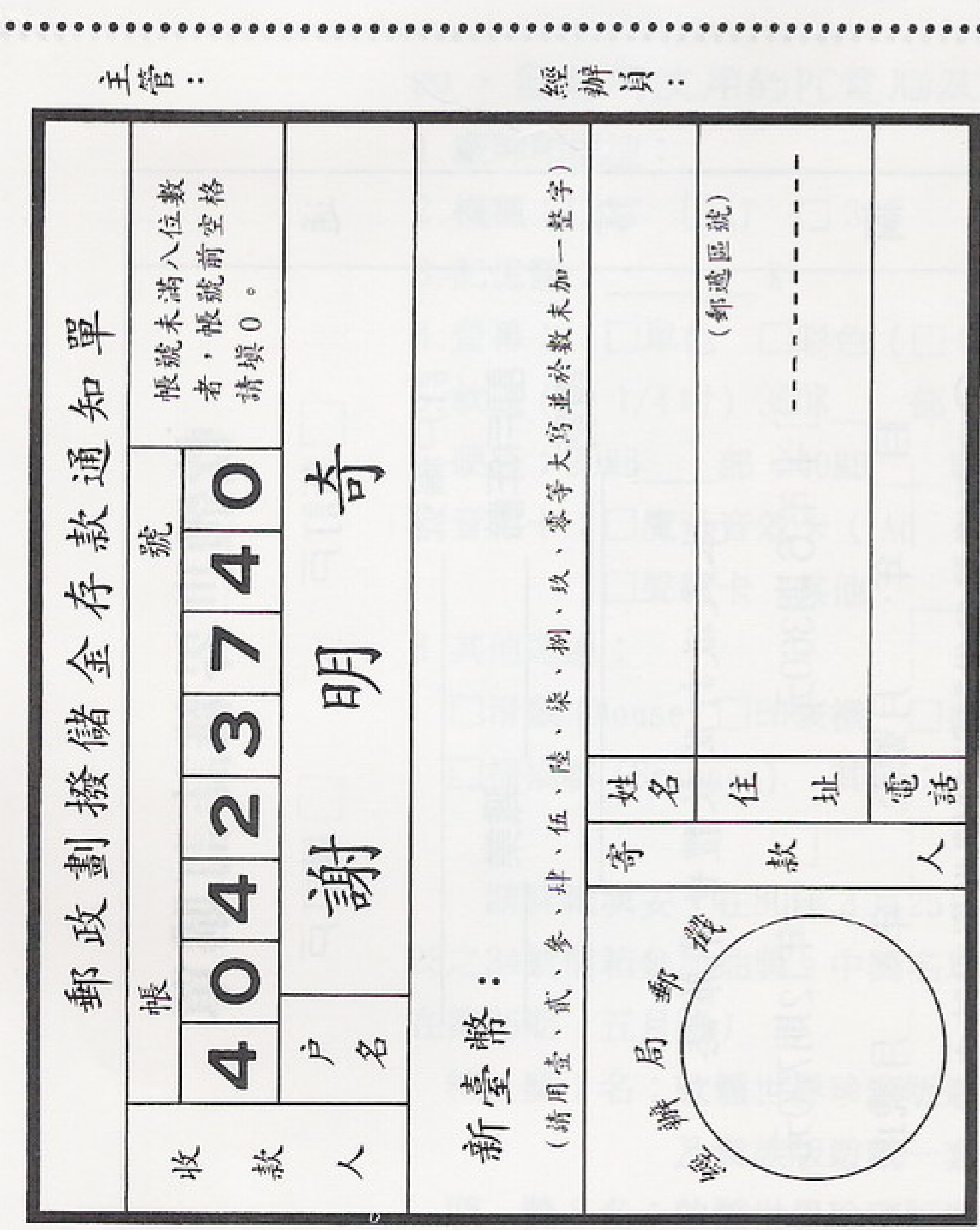
經辦局收款戳

經辦局號　帳號　存款金額　日期

登帳編號　工作站號

手續費　次

本聯由劃撥中心存查


郵政劃撥儲金存款通知單

主管：　　經辦員：

收款人	帳號	4 0 4 2 3 7 4 0	帳號未滿八位數者，帳號前空格請填0。
	戶名	謝明奇	

新臺幣：

（請用壹、貳、參、肆、伍、陸、柒、捌、玖、零等大寫並於數末加一整字）

寄款人：姓名、住址（郵遞區號）、電話

經辦局收款戳

手續費　元

本聯經劃撥中心登帳後寄交帳戶

請沿此線裁開！！

下期預告：火龍之戰攻略

請存款人注意

一、如須限時存款請於存款單上貼足「限時專送」資費郵票。

二、每筆存款至少須在新台幣十元以上。

三、倘金額误寫請另換存款單填寫。

四、本存款單不得附寄其他文件。

五、本存款單帳戶亦得依式自印，但各欄文字及規格必須與本單完全相同，如有增刪或改印其他文字者，應請存款人另換本局印製之存款單填寫。

通信欄

軟體世界雜誌訂購單

□新訂戶　□續訂戶

訂戶編號＿＿＿＿

訂戶年齡＿＿＿＿　職業＿＿＿＿

電話＿＿＿＿

本人欲訂閱軟體世界雜誌

□半年6期360元　□一年12期720元

自＿＿年＿＿月號至＿＿年＿＿月號止

⊙本劃撥單只供訂閱軟體世界雜誌之用

⊙國外訂戶暫不受理

此欄係備寄款人與帳戶通訊之用，惟所作附言應以關於該次劃撥事項為限。**否則應請換單另填。**



讀者意見調查表

★請依摺線摺疊，並用釘書機裝訂好，貼足郵票寄回。

一、讀者個人資料

1.姓名：＿＿＿＿＿＿　2.性別：□男　□女

3.電話：＿＿＿＿＿＿　4.年齡：＿＿＿＿

5.住址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

6.職業：＿＿＿＿＿　7.教育程度：＿＿＿＿＿

8.喜歡玩那些類型遊戲？

□動作　□戰鬥　□立體文字冒險　□冒險

□戰略　□模擬　□動作角色扮演　□角色扮演

□運動　□智育　□其他：＿＿＿＿＿＿

二、編輯意見

單元名稱	很喜歡	喜歡	沒意見	不喜歡	很不喜歡
NEW FILES	□	□	□	□	□
强片預告	□	□	□	□	□
GAME在燒	□	□	□	□	□
國內報導	□	□	□	□	□
國外報導	□	□	□	□	□
遊戲攻略	□	□	□	□	□
彩色攻略	□	□	□	□	□
百戰天龍	□	□	□	□	□
呼叫119	□	□	□	□	□
紙上談兵	□	□	□	□	□
補習街	□	□	□	□	□
出槌大法師	□	□	□	□	□
群英會審	□	□	□	□	□
七嘴八舌	□	□	□	□	□
電玩短路	□	□	□	□	□
華山論GAME	□	□	□	□	□
PC地帶	□	□	□	□	□
邁向寫GAME之路	□	□	□	□	□
英雄交響曲	□	□	□	□	□

三、新遊戲票選（限貴族版150號，珍藏版20號以後）

	貴族版	珍藏版	編號		貴族版	珍藏版	編號
第1名：	□	□	＿＿＿	第6名：	□	□	＿＿＿
第2名：	□	□	＿＿＿	第7名：	□	□	＿＿＿
第3名：	□	□	＿＿＿	第8名：	□	□	＿＿＿
第4名：	□	□	＿＿＿	第9名：	□	□	＿＿＿
第5名：	□	□	＿＿＿	第10名：	□	□	＿＿＿

四、目前所使用的PC電腦及其配備（複選）

1.廠牌和機型：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

2.機種：□XT　□AT　□386

3.記憶體：＿＿＿K

4.螢幕：　□單色　□彩色（□CGA　□EGA □VGA）

5.軟碟（5 1/4吋）360K＿＿部，1.2M＿＿部

6.硬碟：20MB＿＿部，40MB＿＿部

7.音效卡：□魔奇音效卡（Ad Lib）　□MT-32

□聲霸卡　其他：＿＿＿＿＿＿

8.其他週邊：

□滑鼠（Mouse）□印表機　□搖桿　□Modem

□掃描器（Scanner）　其他：＿＿＿＿＿＿

請詳細填妥，在80年3月25日前寄回：高雄市郵政28之34號信箱參加抽獎。中獎名單及遊戲票選結果公佈在第26期（五月號）

特　獎1名：軟體世界珍藏版遊戲一套（3片裝）及貴族版遊戲一套（2片裝）

頭　獎5名：軟體世界珍藏版遊戲一套（3片裝）

貳　獎10名：軟體世界貴族版遊戲一套（2片裝）

參　獎15名：軟體世界貴族版遊戲一套（1片裝）

安慰獎30名：精美小禮物一份

請沿此線截開!!

高雄郵政28－34號信箱

智冠科技

軟體世界雜誌社 收

□□□-□□

正貼 郵票

縣市 市鄉區鎮 路（街） 段 巷 弄 號 樓

廣告內容詢問表

軟體世界雜誌第　　期

如果您對本期雜誌的廣告內容有興趣
請詳填本詢問表，我們將儘速為您轉達相關之人員

姓名：＿＿＿＿＿＿ 公司名稱：＿＿＿＿＿＿

連絡住址：＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿＿

電話：＿＿＿＿＿＿ FAX：＿＿＿＿＿＿

廣告頁碼＿＿＿＿＿頁 產品名稱：＿＿＿＿＿

服務項目：□索取型錄□派員解說 □詢價□其他

五、我有話要說

請沿此線裁開!!



波斯灣戰情特報：
「美軍航空母艦派出A-6入侵者攻擊機，擊毀伊拉克各級戰艦約30幾艘，大大消弱伊拉克海軍武力。」
FLIGHT OF THE INTRUDER
入侵者
你想享受駕駛並帶領一羣A-6入侵者攻擊機及F-4幽靈式戰鬥機重創敵軍各式武器陣地的樂趣嗎？
以著名越戰空戰小說為任務架構的「A-6入侵者」近期將與你見面，
——敬請期待。

神州八劍

軟體世界首部中文RPG遊戲
緊鑼密鼓製作中……

力撼山河氣蓋世
轉戰神州三千里
英雄志在安故土
八劍力當百萬師



軟體世界雜誌社　高雄市郵政28之34號